2006年 总第214期

Popsoft

大众软件®

半月刊

www

电脑应用和娱乐的第一选择

05

新貂蝉 马苏

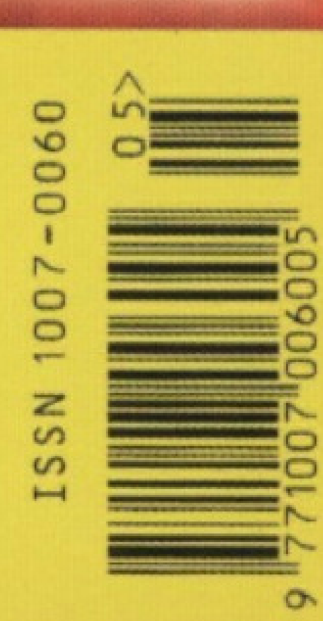


2月22日 傲世OL震撼公测





特别奉送
傲世虚拟
礼包卡一张










BLIZZARD
ENTERTAINMENT
the9 第九城市


WDGT
2006


XY2.163.com
大話西遊II ONLINE
两小无猜
第七资料片
暖洋洋的回忆里幸福地偷笑
全新资料片《两小无猜》温情推出
一个宝宝带给你什么？
爱情结晶？
合家幸福？
生命延续？
属性加强？
附加技能？
又或者远远不止于此，
醉过方知酒浓 爱过才懂情重
为人父母，也要试过才真正了解
網易 NETEASE
www.163.com
网易互动娱乐
广州网易互动娱乐有限公司
地址：广州市环市东路362-366号好世界广场36楼
电话：020-83936163 传真：020-85546362

真情回报 一路同行

亲爱的读者朋友们，2006年读者俱乐部抽奖活动的结果已经揭晓啦！

感谢广大读者对大众软件读者俱乐部多年来的支持与厚爱。如果大家对我们工作和俱乐部的发展有什么好的意见和建议，欢迎来信或者E-mail告诉我们：club@popsoft.com.cn

信封背面注明“真情回报 一路同行”兑奖活动。

来信请寄：北京市海淀区亮甲店130号 恩济大厦414室 邮编：100036

兑奖日期截止2006年5月30日（以当地邮戳为准）。

兑奖办法：

一、二、三等奖获奖读者请打电话确认奖品，并将本人身份证复印件以寄信或传真的方式发到杂志社。

联系电话：010-88118588-8000 010-88135604 传真：010-88135623

读者获奖名单

（图片仅供参考，奖品以实物为准）





刘 静	山西
许礼德	福建

二等奖 轻骑兵2.1音箱

郑艳霞	北京
毛 铠	广东
吴敬春	江苏
杨大勇	辽宁
吴 穹	新疆
杨 喆	天津



赵 礼	河 南	刘 庚	安 徽
张 拓	北 京	黄易翎	上 海
石丽霞	甘 肃	任秋犬	广 西
高 赟	江 苏	周行远	河 北
陶壮俊	浙 江	李 闯	黑龙江

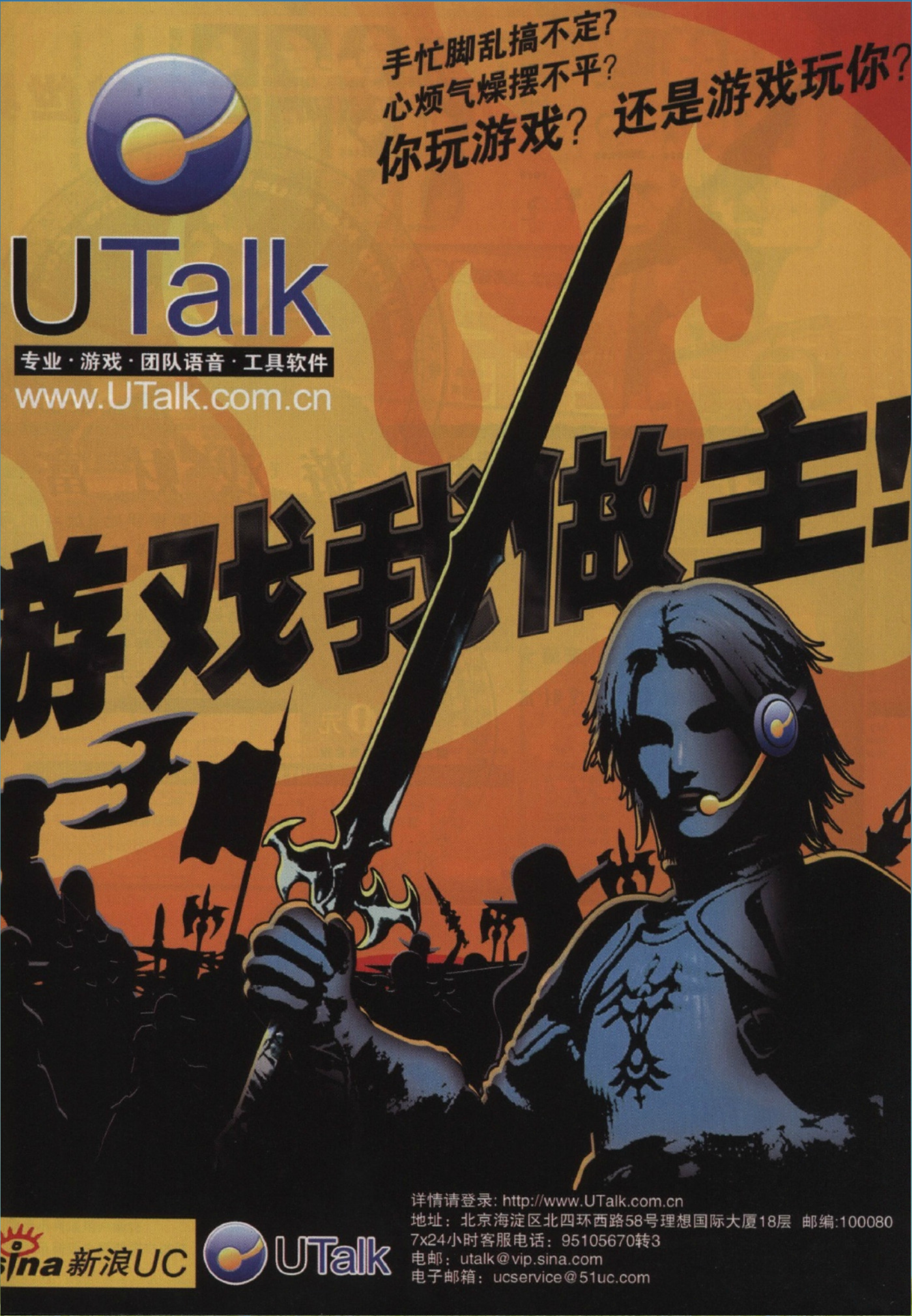






薛 军	安 徽
丁 瑞	安 徽
陈智渊	安 徽
庄怀奇转王开敏	安 徽
童松华	安 徽
李 宇	安 徽
沈晓红	安 徽
李少勋	北 京
宋 洋	北 京
申丽媛	北 京
俞自强	北 京
王骏昌	北 京
腾秋野	北 京
董祖保转董兴华	北 京
张 芳	北 京
于增华	北 京
钱 昆	北 京
陈 瞳	北 京
庞 欢	北 京
王嫦月	北 京
马 瑞	北 京
闫 慈	北 京
徐 涵	北 京
李金华	北 京
马继红	布 吉
赵 欣	重 庆
陈 锋	福 建
郑行宇	福 建
翁 敏	福 建
林 畅	福 建
陈 敏	福 建
欧阳毓锆	福 建
林剑飞	福 建
武 智	甘 肃
祁 奇	广 东
龙 辉	广 东
黄以亮	广 东
郭 浩	广 东
陶 峰	广 西
陆 特	广 西
莫绍勇	广 西
王剑辉	广 州
林 瑟	海 南
付 荣	海 南
鲁朝杰	河 北
杨运震	河 北
吴春晓	河 北
王修滨	黑龙江
王 磊	黑龙江
刘南男	黑龙江
冉 飞	湖 北
蔡 泽	湖 北
王 力	吉 林
李 群	吉 林
宋林祥	吉 林
刘若琴	济 南
陈 杰	嘉 兴
徐 敏	江 苏
王 瑚	江 苏
丁彦源	江 苏
卞 煜	江 苏
鲁劲柏	江 苏
吴正兴	江 西
雷莉娜	江 西
陈镇斌	江 西
杨晓亮	昆 明
胡 彬	昆 明
熊 江	兰 州
李洪涛	辽 宁
张光昱	辽 宁
徐晓琴	辽 宁
高 宇	辽 宁
杨莲玉	辽 宁
门洪博	辽 宁
马新(校长)转马超	内蒙古
潇 冰	内蒙古
王 军	内蒙古
孟 凡	山 东
韩国宁	山 东
安 菲	山 西
马 刚	陕 西
徐红波	陕 西
刘曦懿	上 海
周 越	上 海
张晟磊	上 海
高培乐	上 海
施 凤	上 海
郭浩翔	四 川
黄飞华	四 川
李小龙	天 津
束 飞	乌鲁木齐
洪 深	乌鲁木齐
陈惠娟	新 疆
王海斌	新 疆
蒋 伟	云 南
黄毕珍	云 南
刘 立	云 南
毛静海	浙 江
徐加增	浙 江
金 成	珠 海

（顺序按地名拼音先后排列）


手忙脚乱搞不定?
心烦气燥摆不平?
你玩游戏？还是游戏玩你？
UTalk
专业·游戏·团队语音·工具软件
www.UTalk.com.cn
游戏我做主!
详情请登录: http://www.UTalk.com.cn
地址：北京海淀区北四环西路58号理想国际大厦18层 邮编:100080
7x24小时客服电话：95105670转3
电邮：utalk@vip.sina.com
电子邮箱：ucservice@51uc.com
sina 新浪UC
UTalk

中超，你踢么？

春节前后，从各大体育报刊到各类网站，一条几乎完全一样的“内幕消息”刊登出来。“近日，中国足协正和国内网游界盟主盛大公司加紧商谈，双方准备打造一款别具一格的中超网络游戏，为中超联赛创造一个全新的虚拟平台。足协一把手谢亚龙非常重视此次合作，陈天桥也专门在公司内成立专项小组，保障工作进度。一旦中超网游问世，不仅将给中超联赛带来新的效益增长点和推广渠道，也将成为第一款国产足球类电脑游戏。”

中超网游，你长什么样？

中超网游也好，网游中超也罢，这些都不过是名称的炒作，说到底还是一款游戏。但这款游戏到底将是什么类型，目前还不得而知。只是“据悉，中超网游将在吸取国外同类游戏（例如KONAMI的实况足球）的基础上，打造一款属于中国球迷玩家的游戏。”如此看来很有可能是一款体育竞技类的游戏。这样的话挑战确实不小，都知道“实况”好，可就连EA也没能赶上，这颗卫星放得着实不小啊。还有消息说“作为中超联赛的经营管理方，足协将提供所有的信息来源和知识产权，盛大公司将购买中超相关数据，双方合作开发并共享利益。”这样看来先做个模拟经营的“中超足球经理”也许在技术上更方便些，只是中超至今不能自由转会，摘盘大会这样的中国特色倒是能有些吸引力。

中超网游，赚谁的钱？

2005年连冠名都没能卖出去，只好裸奔的中超，居然能找到盛大这个“财主”，真是一件幸运的事情。构思与合作固然是美好的，但在如此恶劣的环境下，这种网游谁来玩？赚谁的钱？这是个必须回答的问题。目前无论是足协还是盛大，都没有进一步的消息。我们姑且猜测，答案一：普通的中国球迷。这部分人群看来有些困难，金牌球市已经成为故事，当年被甲A踢回来的球迷如今都已经又被踢走了。同样在周日晚上的中超电视直播，和意甲的电视直播，收视率只有央视最有发言权，不过大家只要看看广告也能知道个大概。答案二：足球游戏爱好者。这部分人员也许有可能，当然前提是能达到“例如KONAMI的实况足球”的水平。不过就算如此，看到场上横行的都是些“黑哨”和“球霸”，估计大家的心情也不会太好。答案三：现在的网游主力玩家。这部分群体具有很强的不可猜测性，但是要满足他们的要求却也不容易。这是一段新浪网游的评论：“球员怎么练级？是不是去酒吧或者大街上殴打群众？有没有装备？是不是穿上马拉多纳的全套球衣就无敌了？有没有加血或者加活力的道具？是不是毒品之类的，抽一口狂躁值乘3？那玩家控制什么角色？教练？还是自创角色？还是球员？还是被打的群众？”不知道盛大能不能根据这么多年的“传奇”经验给予一个满意的答案。

也许盛大看中的是中超的“潜力”，也许盛大赌的是2010的世界杯中国队能再次出线。好在制作还需要时间，好在盛大还有钱赌未来。

中超，你踢么？

King@popsoft.com.cn
完成于花灯之下

林晓：2006年从01期到04期，每期都有的精彩活动是不是让你有点眼花缭乱？《飚车》游戏有奖问答、《梦幻西游》"快闪"截图、iQue的挑错比眼力，还有最考验你创造力的《水浒Q传》游戏人物真人秀，你参加了其中的几项？获得奖品了吗？《飚车》游戏有奖问答和《梦幻西游》"快闪"截图两项活动已经结束，其它两项活动还在进行中，可不要错过了。虽然挑错活动简单，真人秀活动比较难，但越难不就越有挑战性吗？而且，真人秀可是实打实的奖金喔！赶快行动，别再错过了。

01期 飚车中韩对抗赛有奖问答 已结束

02期 创意"快闪"——《梦幻西游》百万周年"快闪"截图大赛 已结束

03期 马力欧贺新春比眼力 Micro赢大奖——iQue游戏MP4有奖活动 进行中

04期 梁山好汉真人秀——《水浒Q传》游戏人物系列活动之一 进行中

幸运读者区

本期幸运读者将获得北京爱德发高科技中心提供的漫步者R133T多媒体有源音箱或者H300立体声耳机一副

湖南	张超峰	广西	岑卓伟
湖南	杜渐	湖北	贺石
福建	王舒翔	上海	石晓伟
湖北	严开元	广东	余凯
四川	詹宇	北京	陈军锋
新疆	王春方	甘肃	顾一帆
山西	曹扬	山东	马骥
吉林	康成杰	辽宁	韩道宽
黑龙江	杜世博	湖北	宋丹
江苏	刘钰	青海	庞磊
江西	宁宇	云南	柳永能
海南	文翔	新疆	庄波



漫步者R133T
多媒体有源音箱



H300
立体声耳机

漫步者R133T多媒体有源音箱是新款低价位高质量的多媒体音箱，具有稳重扎实、不俗的音质表现和超高的性价比。低音炮前面板将音量调节前置并配有橙色电源指示灯，使其更加便于实际操作使用。低音炮单元采用4英寸防磁型扬声器，低频强劲。其低频强劲、高音亮丽、中音甜美的不俗表现赢得用户的青睐。

本期评刊的快评手涛tall、刘世俊将各获得深圳市达音科技有限公司提供的具全音域增强系统的耳塞一个

手机投票区

本期手机投票中奖者为

130××××1536
132××××1223
136××××9209
138××××6223
138××××6642

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

TOP TEN手机游戏投票代码见http://www.popsoft.com/sms/topten.htm或读者调查卡。如果所投游戏不在候选名单中，请输入游戏名称。

游戏投票：TPY+选择的游戏代码或游戏名称，移动用户发送至特服号629903，联通用户发送至特服号929903。一次多选的用户请在不同代码之间用逗号分隔。

CONTENTS 目 录

2006年第05期 总第214期

下期预报

新品初评：Intel新桌面处理器+i975主板

实用软件：清除捆绑软件

攻城略地：幽浮——余震

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 高庆生
总 编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 荅笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王栞 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 汪澎
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8800
传 真 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2006年03月01日
零 售 价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元


EVE
ONLINE



CONTENTS 目录

2006年第05期 总第214期



2006年崭新形象

欢迎订阅

月刊

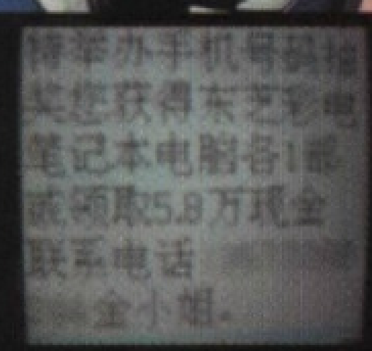
8.5元/期 附赠CD-ROM光盘一张

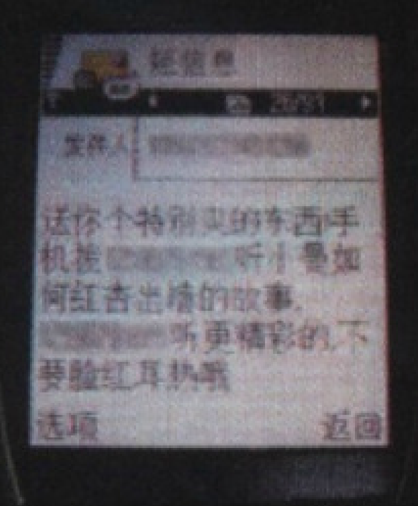
邮发代号：2-952

信产部出台多项措施，整顿电信不良现象

■本刊记者 龙猫







2006年2月6日，中华人民共和国信息产业部宣布出台措施，对国内电信市场的不规范行为进行整顿。此次整顿的核心内容为信产部要求运营商和SP必须严格执行《电信服务明码标价规定》，对收费服务明码标价，不得乱收费、多收费，以及价格歧视和价格欺诈。信产部在相关通知中指出，目前电信市场存在价格混乱现象，个别电信企业有价格歧视、价格欺诈、多收费、乱收费等侵犯消费者合法权益的行为。群众对此反应强烈，容易引发社会矛盾和不稳定因素，必须坚决制止和规范。

在发布措施的同时，信产部还对整顿期限和方法作了如下规定：2006年3月10日起，运营商先自查整改情况，然后信产部对重点地区和重点企业进行检查。据悉，此次整顿的不规范行为有：在同一本地网营业区内，对于具有同等交易条件的同类用户，限制其对电信企业推出的资费方案具有同等选择权利的行为；对电信用户不履行公开作出的资费承诺或者作容易引起误解的虚假宣传；未与电信用户协商一致，擅自改变与用户约定的电信业务收费方式、资费标准，擅自增加或者变相增加收费项目和服务项目；通过免费试用的方式开展业务时，在免费试用期后，未经用户提出申请或者予以明确确认，擅自给用户开通电信业务并强制收费的行为；在提供包月类、订阅类、短信竞猜类短信息服务时，未经用户提出申请或者予以明确确认，强制向用户收费的行为；提供短信竞猜、包月类、订阅类等短信服务时，未明示收费方式和资费标准的行为。如SP出现上述违规行为，将会被管理部门给予行政处罚；违规情节严重的，则可能被信产部建议相关单位追究其主要领导的责任，并可能因此被收回运营代码。

随着国内电信市场的逐渐开放，不规范行为也越来越多。一些厂商和个人的不法行为，如短信诈骗、高价声讯台等日渐猖獗更令用户防不胜防。此次信产部推出的一系列举措可谓顺应民意，但这些措施是否有效，仍要取决于相关部门整治的决心和力度以及运营商方面的配合程度。当然，对个人用户而言，提高警惕，对不明来源的电话号码和短信内容小心应对，才是保护自身通讯安全和利益的重要方式。P

半月看点

诺基亚提升手机音乐战略

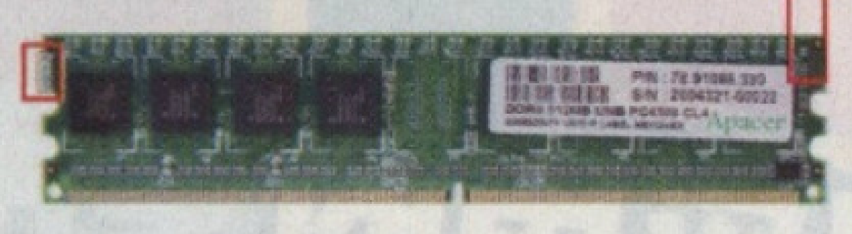


2006年1月23日，诺基亚以“音‘悦’生活”为主题，推出了5款具备MP3音乐播放功能的产品——诺基亚6270、诺基亚6230i、诺基亚N70、诺基亚6681和诺基亚8800。诺基亚大中国区多媒体业务部销售和渠道发展副总裁黄伽卫表示：“诺基亚将继续凭借在整体手机市场中的强大优势，不断推出满足各个消费群体的全系列音乐产品和内容丰富的音乐体验平台，为消费者创造高品质的移动音乐享受。与此同时，诺基亚还将致力于与运营商、数字音乐提供商以及音乐播放硬件制造商等价值链伙伴的合作，携手推动手机音乐市场的全面发展。”

记者点评：同时在产品和增值业务上下工夫，以进行资源整合，诺基亚此举或许值得一些国内厂商借鉴。

宇瞻打响2006年打假第一枪

从2006年2月开始，宇瞻正式向各大渠道配送备有防伪标签的宇瞻存储系列产品。据悉，目前北京、上海、广东、重庆、四川和西安等地大批备有防伪标签的产品已经到货。新的防伪标签包括贴在内存条背面的条形码贴纸，以及内存模块的电路板上印有Apacer商标及板号。至此，宇瞻正式启动了2006打假计划。





投资合作

AMD和HP捐助抗癌基金

2006年2月7日AMD和惠普宣布，它们向阿姆斯特朗基金会（LAF）捐助了200多万美元。这笔资金是通过销售基于AMD炫龙64移动技术的HP Special Edition L2000笔记本电脑所获得的。该笔记本电脑从2005年6月开始销售，产品印有LIVESTRONG标志和阿姆斯特朗的亲笔签名。在销售期内，每售出一台，阿姆斯特朗基金会就会从AMD和惠普公司收到50美元的捐助。AMD公司承诺，在两年内帮助该基金会募集至少400万美元的资金。为了持续支持阿姆斯特朗基金会和它的使命，AMD承担了俄勒冈州波特兰“2005 LIVESTRONG自行车赛”，以及德克萨斯州奥斯汀“2005 Roses Weekend自行车赛”的官方技术合作任务。此系列笔记本电脑的销售期将延长至2006年6月。

记者点评：捐助公益事业，的确是个利人利己的好办法。



前沿技术

天清汉马网关再添IPS功能

为了更有效地防御各种新型攻击，启明星辰于近日为其天清汉马多功能安全网关增加了IPS模块。至此，由启明星辰和港湾兴业联合推出的天清汉马多功能安全网关，同时具备了防火墙、

VPN、防病毒、IPS、防拒绝服务和NetFlow等六大功能，从而能更主动、全面地防范网络上的威胁。IPS设计旨在对常规网络流量中的恶意流量和垃圾流量进行检测，阻止入侵活动，预先对攻击性的流量进行自动拦截；与防火墙配合，可提供主动、实时的防护，拦截来自企业外部的蠕虫、病毒和漏洞攻击，使攻击无法到达目的主机，有效保护内网信息安全；并可阻断即时通信软件、网络在线游戏和P2P软件下载，过滤网络流量，为企业提供一个清洁的网络环境。



PQI U320 U盘发布

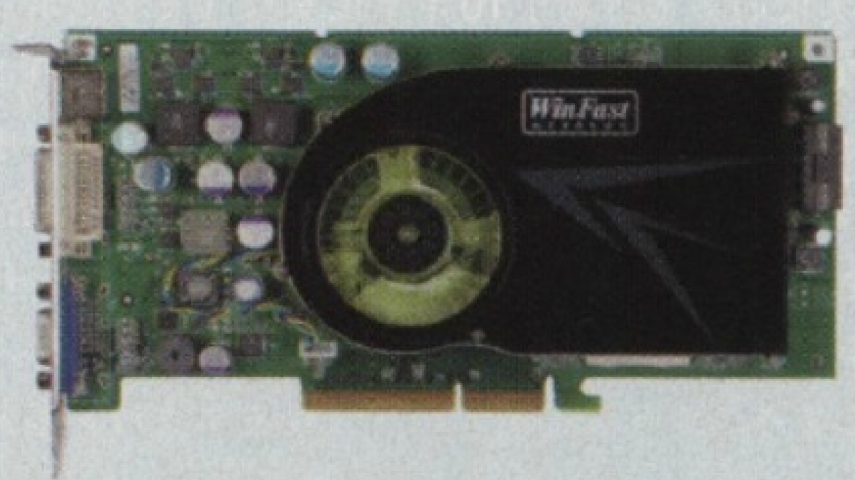
2006年1月，PQI推出了基于其U3平台的智能型旅行碟Cool Drive U320。其U3平台能自行下载各种软件，同时PQI还附赠McAfee（Anti-Virus）防毒软件。另外，还内建3套USB专属软件：使用者设定同步的Migo软件、



Thunderbird E-mail软件和支持个人数据密码保护的Usafe软件。目前Cool Drive U320共有512MB、1GB和2GB三种容量可供用户选择。

丽台推出A7800 GS TDH显卡

2006年2月6日，丽台科技宣布推出采用AGP 8×总线的WinFast A7800 GS TDH显卡。该卡采用的NVIDIA GeForce 7800 GS图形芯片为0.11微米制造工艺，拥有16条像素管线设计，并搭载了GDDR3显存，其核心/显存工作频率分别为375MHz/1200MHz，显存规格为256MB/256bit。支持微软DX 9.0c Shader Model 3.0和HDR，并提供视频硬件加速器和第二代NVIDIA PureVideo技术，使图片色彩和视频回放效果更加精准、平滑。



奥林巴斯推出μ700数码相机



近日，奥林巴斯推出μ700数码相机。该相机继承了μ系列产品的便携外形和全天候构造，并配备了710万像素1/2.3英寸CCD和3倍光学变焦镜头。其新开发的Bright Capture增亮技术可确保在低光照条件下进行拍摄时，也可在其2.5英寸液晶显示屏上清晰显现被摄主体明亮的影像。该技术不仅使得低光照条件

便携多媒体技术规范出台

■本刊记者 司马平安





近日，多媒体产业的“系统技术”以及正版音像网络下载环境所需的“数字版权管理”两大技术规范正式出台。两大规范是在刚结束的“中国便携多媒体产业联盟技术标准研讨暨评审会”上获得通过的。据了解，它的出台主要是缘于目前我国MP3、MP4等便携多媒体产业发展迅猛，市场对产业提出了共性问题。第一、如何为消费者带来大量方便而又消费得起的内容；第二、如何在引入竞争的同时，又保证消费者能得到合乎质量标准的音视频体验终端设备。

因此，我们不单见到了清华大学、珠海炬力、华旗资讯、海信、影立驰、清华同方微电子、神州亿品科技有限公司等提供的芯片、整机、音视频内容平台和数字版权保护的方案与产品，还看到了由TVix网站搭建的正版影视内容下载平台的技术展示、由珠海炬力集成电路设计有限公司完成的方案平台技术以及由清华大学、影立驰公司提出的新音视频格式。

这些企业都是中国便携多媒体产业联盟的成员，他们一致认为“便携多媒体技术规范”是对解决产业共性问题的一大贡献。

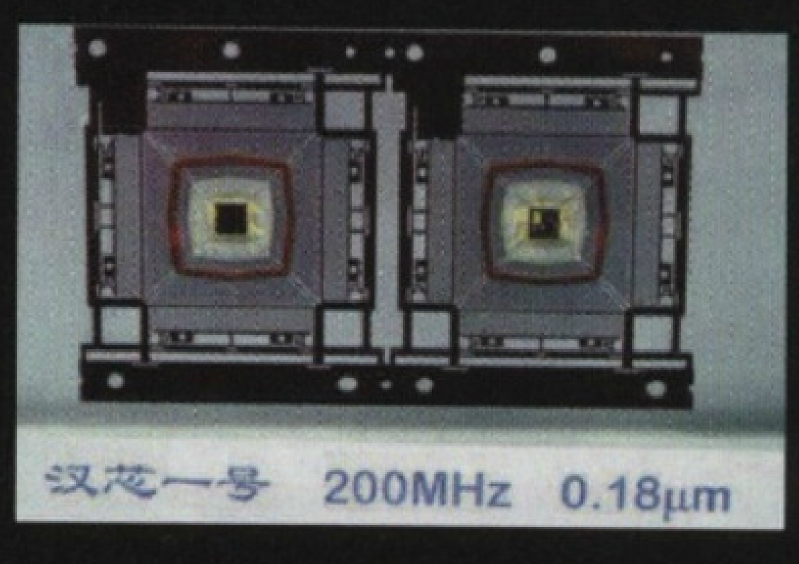


真心？假芯？汉芯一号造假事件追踪

■本刊记者 龙猫



2006年1月17日，一位“神秘举报人”在清华BBS上公开指责中国首款自主知识产权的DSP芯片上海交大“汉芯一号”涉嫌造假。据该举报人称，当初向公众展示的汉芯一号是由飞思卡尔（原摩托罗拉半导体部门，2004年2月更名为飞思卡尔）的56858芯片打磨而成；而汉芯技术负责人、上海交通大学教授博导、上海交大微电子学院院长、上海硅知识产权交易中心实际负责人陈进，则通过造假骗取了国家上亿元科研经费。他还表示，不仅汉芯一号，从汉芯一号到五号全部是造假而成，他手中有充分的证据来证实自己的举报内容。



该举报人称，2002年8月，陈进通过其在美国的弟弟订购了10片摩托罗拉（飞思卡尔）DSP56858芯片，雇佣民工打磨掉上面的“MOTOROLA”字样后，由浦东“安靠封装测试（上海）有限公司”打上“汉芯一号”字样、汉芯和交大的标志，做出一个MP3演示系统，并于2003年2月26日召开发布会，宣布中国首枚有自主知识产权的DSP芯片诞生。举报人在接受采访时曾表示，汉芯一号分别由中芯国际、威宇和安靠进行流片（将设计图转化为成品芯片）和封装，这种做法不符合常理；另外，如果汉芯一号真是自主知识产权产品，早就应该把握商机，实现量产，然而目前并没任何迹象表明该芯片已量产。更有报道说，此事背后还牵涉到多家企业的商业利益。

2006年1月21日，上海交大汉芯科技有限公司发表声明，对“汉芯一号”造假一事予以坚决否认，并认为在互联网相关论坛和网站流传有关“汉芯黑幕”一文严重歪曲事实真相，使公司及相关个人的名誉已受到侵害。尽管双方各执一词，却均未拿出关键性的证据来对自身观点加以证实；而当初对汉芯一号进行鉴定的专家也都在此时集体选择了沉默，使此事件变得更加扑朔迷离。然而，从一些网站上提供的调查来看，目前已有近七成网民相信汉芯造假一事。据称，目前科技部已成立了专项调查组，对此事件进行调查。

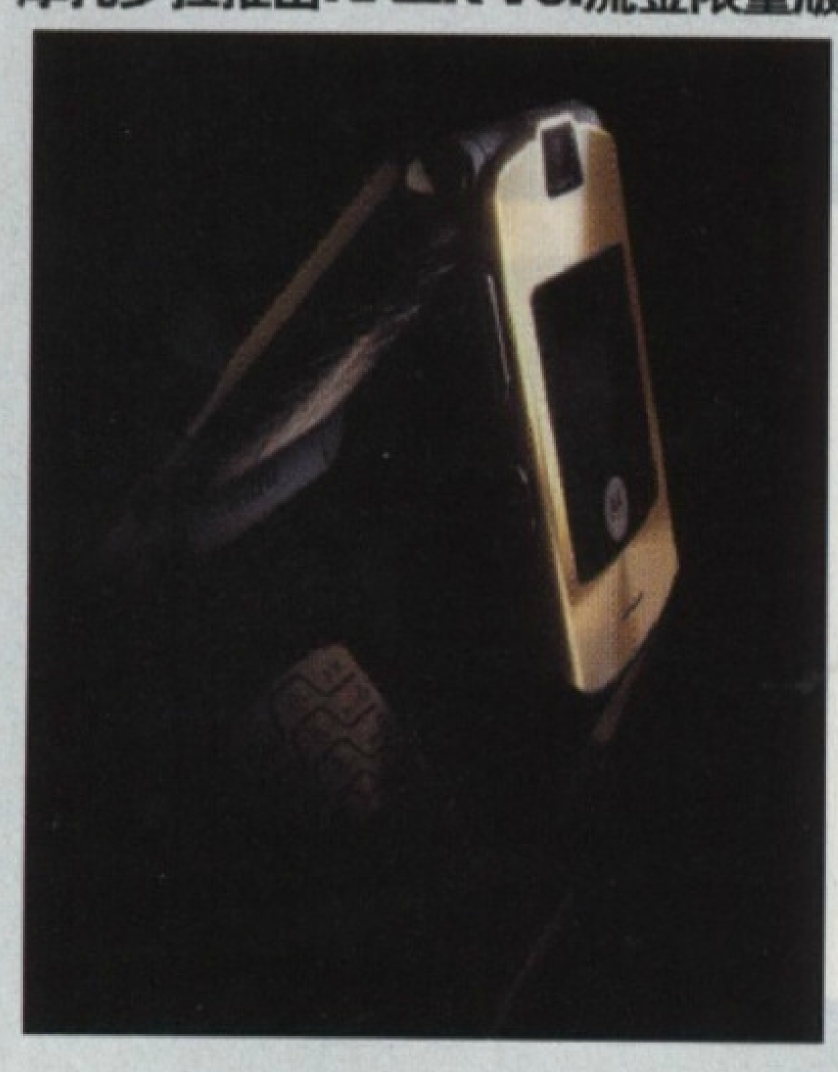
本刊将继续对此事件进行跟踪报道。



汉芯技术负责人陈进在发布会上向公众展示汉芯一号

下的主体取景更容易，而且有助于降低由于相机抖动或主体运动而产生的模糊现象，从而可在更广泛的环境下获得高灵敏度的拍摄效果。

摩托罗拉推出RAZR V3i流金限量版



2006年1月23日，摩托罗拉公司与著名时装品牌Dolce & Gabbana宣布推出RAZR V3i手机的流金限量版。意大利时装设计双人组合Domenico Dolce和Stefano Gabbana，为此款手机设计了金光璀璨的外观、个性化的墙纸和屏保、定制的开机和关机音响，独具的和弦铃声以及一个展示Dolce & Gabbana品牌20年辉煌历史的视频剪辑。限量版RAZR V3i在经典的RAZR外形下提供了新的功能，包括123万像素数码摄像头和可扩展内存，由Dolce & Gabbana精品店专卖。

记者点评：时尚为科技注入新鲜血液，只希望这款手机不会像前作V3那样那么快就贬值。

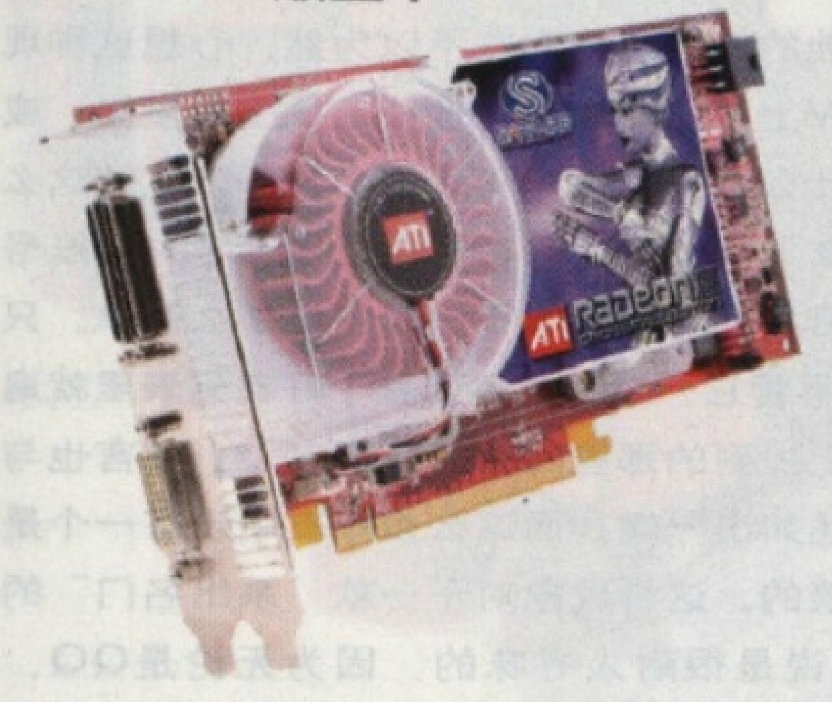
索尼爱立信发布商务机M600

2006年2月6日，索尼爱立信在伦敦向全球发布M600手机。M600提供实时电子邮件收发、远程同步和可扩展存储能力。它采用超薄设计，厚度为15毫米；搭载Symbian OS 9.1操作系统和UIQ 3.0用户界面，支持手写识别；内置80MB内存，同时随机提供64MB Memory Stick Micro；支持3向摇杆操作，配备26.2万色的2.6英寸QVGA屏幕；拥有石墨黑和水晶白两种颜色。国内型号为M600c，支持双模UMTS 2100MHz，GPRS 900/1800/1900MHz，将视中国大陆3G服务的推出而确定上市时间。



记者点评：“将视中国大陆3G服务的推出而确定上市时间”，这是否意味着3G的到来已经近在眼前了？

蓝宝推出RADEON X1900 Crossfire版显卡



近日，作为ATI全球最大合作伙伴的蓝宝正式发布了最新的Crossfire版本显卡：蓝宝石RADEON X 1900 Crossfire Edition。该卡拥有48个像素渲染单元，渲染性能达到其前代X 1800 XT的3倍；板载512MB DDR3显存，核心/显存频率高达625MHz/1.45GHz（与X 1900 XT版相同），且完全支持AVIVO多媒体技术。通过随卡附送的连接线，可用于组建目前性能最强的Crossfire平台。**市场参考价：5699元。**

记者点评：5699元，买一台不错的台式机，一台还过得去的笔记本电脑，还是一块显卡，这是个问题。

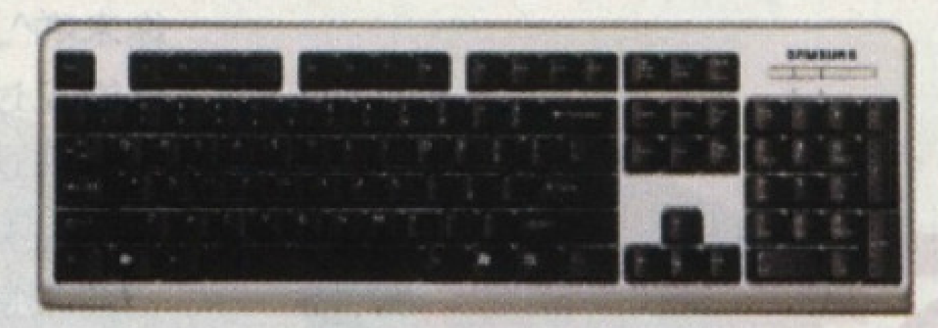
Kingmax推出新品笔记本内存



2006年1月，Kingmax正式推出DDR2 667笔记本内存，目前已在全球批量上市。该内存采用新一代DDR2内存架构技术，依据JEDEC规范制造，并采用全球同步的无铅工艺。在规格上支持较低的工作电压设计（1.8V），可降低约50%的耗电量，并具有最高每秒5.3GB的传输带宽；针脚数量为200pin，同时整合内建ODT技术，可维持高速下的内存信号波形，将噪声干扰降至最低。

三星新品键盘上市

近日，三星Anypro推出一款名为“水平键”的键盘产品。该键盘采用了超薄设



计，保留了三星一贯的按键传统。键帽采用特殊塑料制成，摸上去手感圆润舒适，Anypro的按键行程很短，回程迅速而不生涩，“水平键”单键敲击寿命超过2000万次，平均无故障工作时间超过10万小时。产品附赠有三星Anypro传统的透明防护罩，使键盘得到更体贴的保护，同时享受3年质保的售后服务。**市场参考价：78元。**

飞利浦推出190 V6显示器

2006年2月，飞利浦显示器推出其第一款产品V系列大屏幕LCD显示器——190 V6。该LCD机型具备SXGA 1280×1024分辨率，500：1对比度以及8ms响

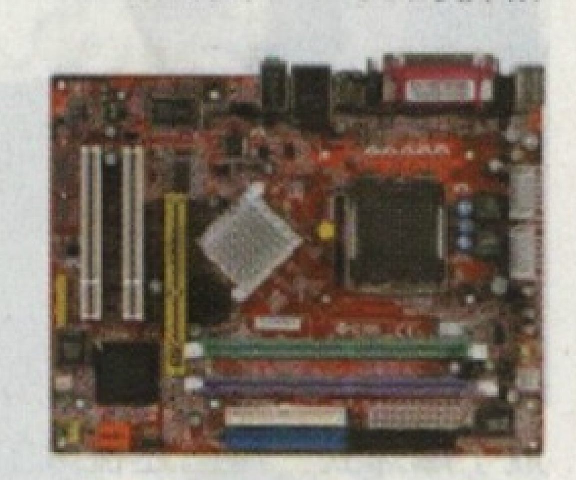


应时间；具备sRGB功能，可确保软件、显示器、打印机输出色彩一致，不出现色彩失真。此外，还能通过VESA安装孔实现壁挂显示。

促销新闻

微星865GVM3-V主板促销

近日，微星展开促销活动。到2006年3月31日前，微星865GVM3-V主板将以499元的价格进行促销。该主板采用无铅制造的865GV芯片组，符合ROHS法令；采用Socket775处理器接口，可支持的处理器系列有：Intel P4、Celeron D处理器，P4 6XX/5XX/Celeron D 3XX系列处理器；支持双通道DDR266/333/400内存及Intel Hyper-Threading技术。此外，在此期间，微星K8NGM2-L和945PL Neo-F主板也将分别以699元和799元的价格进行促销。



谁让你不学好？

■本刊记者 龙猫



很早以前曾听过一个寓言，讲的是一匹老马和三匹小马的故事。老马非常希望它的三个儿子能长大成才，学得一身好本事。于是三匹小马为了学习本领，分别拜在大象、豹子和狮子的门下。几年以后，三匹小马回到老马身边，向其汇报自己的学习成果。老大和老二分别学到了师傅引以为傲的负重和奔跑的技能，老马看了很高兴；轮到老三表演时，它一出场却把大家吓了一跳：只见它把脸抹得油光可鉴，鬃毛烫成了爆炸式，尾巴还梳成了辫子——原来它没把心思放在学本领上，却研究起狮子那时髦的相貌，变成一个不学无术的怪胎。老马一怒之下用鞭子狠狠抽了它一顿，一边抽一边骂："谁让你不学好"，只把它抽得满身是伤，然后赶出家门。于是后来老大变成了拉货载人的家马，老二变成了驰骋赛场的赛马，而老三则变成了动物园里的斑马——它唯一的作用就是被人当成一个怪胎来观赏。

寓言归寓言，离现实毕竟还有一定的距离。作为文章的铺垫，这则故事似乎有些长，看起来也和咱们的IT业有些不着边际。可实际上，在IT圈子里就存在一些"斑马"类厂商。他们不肯拿出真本事参与市场竞争，却不择手段，用一些不招人待见的方法来往自己口袋里塞银子。

从不久前开始，ET即时通信软件（曾用名：e话通）在网上的曝光频率越来越高，名气也越来越大。在IT圈里，似乎没什么比出名更让人兴奋的事了，可ET的"兴奋点"找的却有点不是地方——那些相关报道多半都是一些诸如"亲历e话通色情聊天室"此类的负面消息。

在2004年前后，ET的前身e话通着实风光了好一阵子。作为一个后来者，e话通仅用半年左右的时间就号称在国内竞争激烈的IM（即时通信软件）市场中聚集了5000万用户。然而好景不长，e话通的语音视频聊天室逐渐成为一些不法分子利用色情表演等手段收取费用的牟利工具。e话通的开发商将聊天室出租给个人，一些个人又雇佣"专职"脱衣舞女进行各种XX秀、XX直播等表演以吸引观众；对此严重"涉黄"现象，其相关部门却未曾拿出积极的应对方案，从而在IT业形成了极坏的影响，只让人怀疑e话通之所以能在短时间内吸引5000万用户，色情聊天室的作用功不可没。随着2004年全国范围内打击网络色情运动的展开，e话通被推上了"整风"的前台。一时间关于e话通将被查封关闭，263将停止e话通业务的传闻风生水起。后来263将e话通改名为"ET"，并冻结处理了一些涉黄的聊天室，方才逃过此劫。

然而，虽然e话通换了"马甲"，但其涉及的问题却并没有迎刃而解。我的一位朋友就向我讲述了一个他在使用ET过程中遇到的经历：为了体验ET大力宣传的"高清晰视频聊天"功能，他慕名申请了一个账号。可在从登录账号起不到一小时的时间里，还没等他把功能摸全，就已有数十位昵称为"爱夜荡妹妹""大波美少女""丰满靓妹"之类热情洋溢的"友人"将他加为好友，并迫不及待地向他发送诸如"看看视频里的我，激起你的欲望。上http://www.XXXX.com/index.htm激情~视频交友中心。""清新可人的我，却耐不住漫漫长夜的寂寞，想找人一夜情！登录我的主页http://www.XXXXX.com/和我的姐妹视频聊天吧，我等你来哟^_^"一类的消息。这些充满诱惑的内容顿时让没见过大场面的他两眼放光。可研究一番之后，他发现这一切留言的中心思想就是希望他会去点击那些链接，然后通过手机注册他们的收费服务。"我就是再笨，也不会干这种蠢事。"这位朋友如是说。

听完他的经历，我有些不以为然，心想这种现象在每个IM上都是难免的，他一定是少见多怪，或是他用了什么带有不良倾向的网名，所以才被这么多"热情友人"盯上。可在我自己申请了一个账号亲身体验后，才发现根本不是想象的那么简单。只要打开ET不管它，过不了多久整个好友列表里就遍布带有以上提到的那些昵称的"好友"，留言也与朋友的叙述如出一辙，而这么多好友中没有一个是能正常交谈的。这种现象对于一款"系出名门"的IM软件来说是很耐人寻味的，因为无论是QQ、UC，还是网易泡泡等，几乎所有支持在线好友查找功能的IM软件（MSN一般只能添加认识的联系人，所以不在此范围内）中，除一些不良信息的散布者外，多数主动添加好友的人都是出于交流目的的；而ET却偏偏"独树一帜"，几乎成了传播此类信息的专用平台。看来以"IM中的普遍现象"为借口似乎已没任何说服力了。尽管在ET的安装须知中清楚地写着"用户不得利用本'软件'发表、传送、传播、储存违反国家法律，危害国家安全、祖国统一、社会稳定的内容，或侮辱诽谤、色情、暴力及任何违反国家法律法规政策的内容。"但很显然，这些内容的传播并没得到有效制止，其推出者对此现象的态度也值得商榷。

除此之外，e话通聊天室的"涉黄"问题似乎也仍没能在ET身上得到完全解决。虽然在ET主页上的"每日冻结名单"里，每天都有一些聊天室因为"激情""露点""放黄片"被冻结，但那些"合法"的视频聊天室里，依然有许多美女只着内衣在摄像头前扭动腰肢，做出各种挑逗性的动作；或是污言秽语不断，满嘴挂着生殖器官。看来这里奉行的规则就是：只要不露点，就不算色情。这种打擦边球的技术真是不一般。

最后，我想再对一些有此类"兴趣"的聊友唠叨两句。虽然从理论上来说，通过IM沟通就和面对面交流一样，说什么、做什么都是个人的自由。我不是思想保守的人，更不是什么卫道士，但我认为有些事还是回家插门关窗之后再做比较合适。只要你高兴，你想跟你的聊天对象玩什么花样都行。否则万一被网络警察逮到，还要背负个"传播淫秽内容"的罪名，实在划不来；而对为这些活动提供空间的厂商，我则想说，IM不是用来搞远程"援助交际"的工具。如果你给人家提供场所，创造机会，让人家把那些本该关在屋子里的事拿到外面去做，还做给别人看，你还能从中获利。那么是不是该问一句，好歹互联网也是个公共空间，你能不能树立个健康点的形象，你以为当斑马很"爽"么？

谁让你不学好的？

我的安全我做主

■本刊记者 司马平安

新年刚过，有关微软将推出信息安全服务再次传出消息。国外有媒体已证实微软计划于今年6月推出一项收费信息安全服务。该项服务将定名为Windows OneCare Live，而每年微软计划向用户收取服务费用49.95美元。

从这则消息中，我们必须留意以下3点。

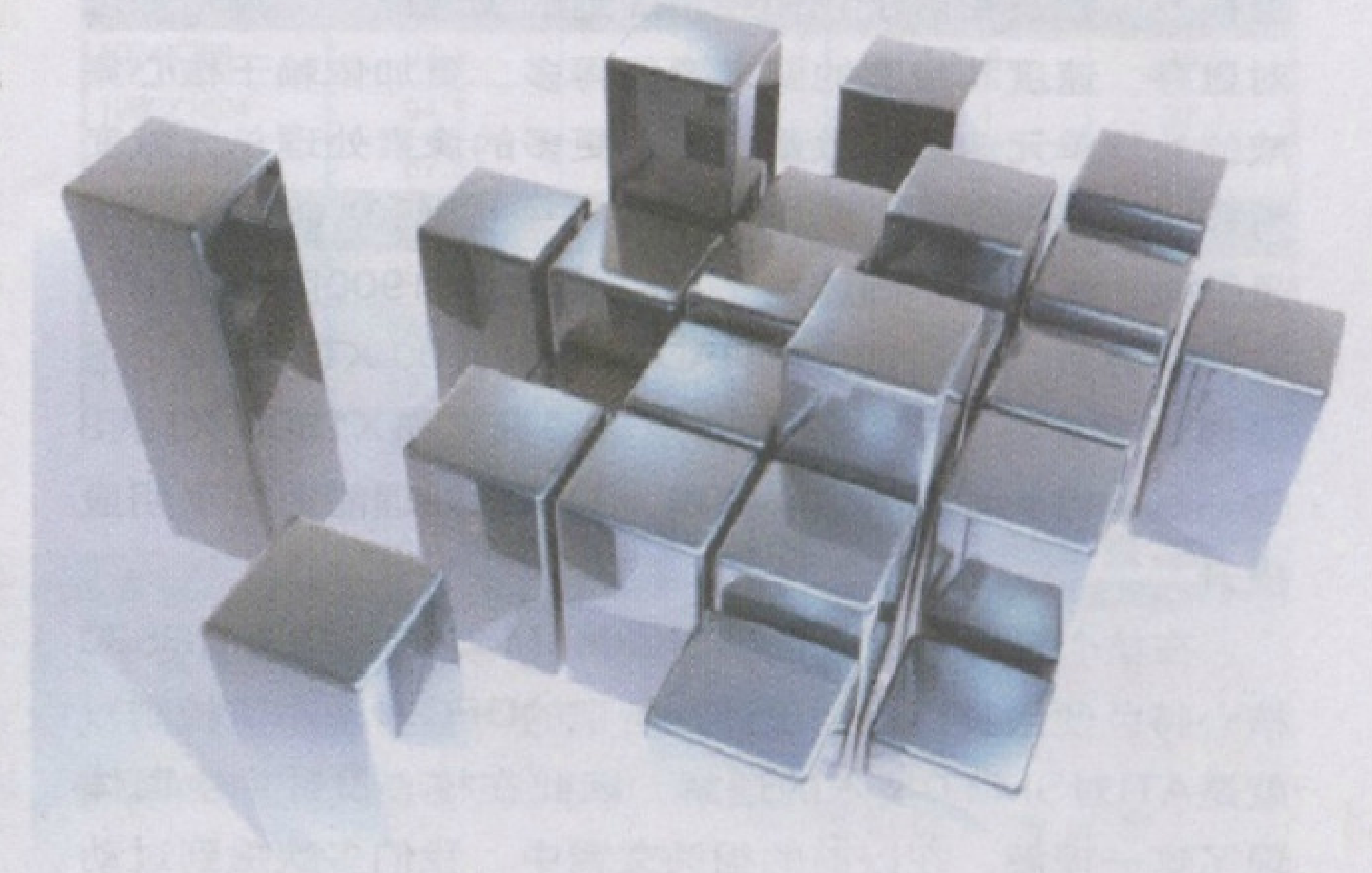
首先是49.95美元的收费。由此可看出这一服务首先是针对个人用户的，而非企业用户。此外，微软从一开始便明确了这项服务将收费，由此可知，微软的安全服务不会和以往的MSN即时通讯服务那样采用捆绑操作系统的方式推出。即使还会有一段时间的捆绑试用，而它的推广策略也必须在不久之后便找到独立的方式。49.95美元的价格并不便宜，折合成人民币，几乎是目前国内市场上主流杀毒、防火墙软件的两倍。而微软与它们的不同还在于，从一开始微软就明确了自己销售的是安全服务，而非一款软件、一款产品。这也体现了微软公司本身也在由一个软件制造商向互联网服务提供商转型。

由于价格偏高，因此第二点我们要注意：微软承诺使用Windows OneCare Live用户的Windows将不受病毒及网络攻击的侵害。这是在以往的防病毒厂商中我从没看到过的承诺。因为大家都知道所有已知的威胁都是容易防护的，而那些未知的、还没有诞生的才是真正可怕的，同时也是所有厂商至今无法承诺100%防护的原因之一。而微软却可在产品还未正式推出之前便作出这样的承诺，当然我们从Windows OneCare Live目前已推出的免费测试版中可发现，该服务除了有类似其它产品保护PC不受网络攻击及病毒的威胁之外，还可提高系统的稳定性，并提供一些备份、数据恢复的功能。这一系列服务结合在一起，或许可给用户的文件提供更为可靠的安全保障。但是同时我们也想到，以往微软在回击舆论对Windows操作系统的抨击时，总是说：微软的安全问题主要来自于微软的用户广泛，而对比Linux等其他操作系统，如果它有与微软同样多的用户的话，恐怕受到的安全攻击、被发现的漏洞会更多。那么微软的安全防护随着本身用户数量的增多会不会遇到同样的问题呢？此外，我们还必须明白，如果微软可通过新的服务来解决系统的安全问题，那么是否也可在下一代操作系统推出之时，在用户购买之日便得到可以信赖的安全保障呢？



最后一点我们必须注意的是，究竟微软此举会不会与传统的安全服务提供商形成竞争。尽管微软负责软件安全技术的总经理瑞恩·哈姆林（Ryan Hamlin）说，公司并非意在争夺已在使用杀毒软件的PC用户，而是瞄准那些没有采用最新安全技术的消费者，微软估计这个群体约占消费用户的70%。但是业内人士一致认为，微软此举一定会引发与赛门铁克、McAfee乃至瑞星、金山等公司的正面交锋。而微软由于是防护自己的操作系统，这方面显然比其它公司具有得天独厚的优势，但这并不是最令其它企业担心的。对于那些企业而言，微软是否会采用捆绑的销售策略、对于一些关键技术是否公开乃至会不会在其服务上加入一些限制其它产品的代码等才是真正的结症所在。不过，他们自己的力量同样也是不可忽视的。譬如在全国以及世界范围内搭建的威胁监控点，以及为用户所提供的更新服务等，这些都是目前微软所不能比拟的。而他们手中还有一张王牌，那就是他们在安全领域所带给用户的信赖感和可靠感，与微软操作系统漏洞百出的现状恰好形成鲜明的对比。

由此，微软能否在安全服务领域又一次战无不胜、傲视群雄，我们还需冷静地观察一段时间。P



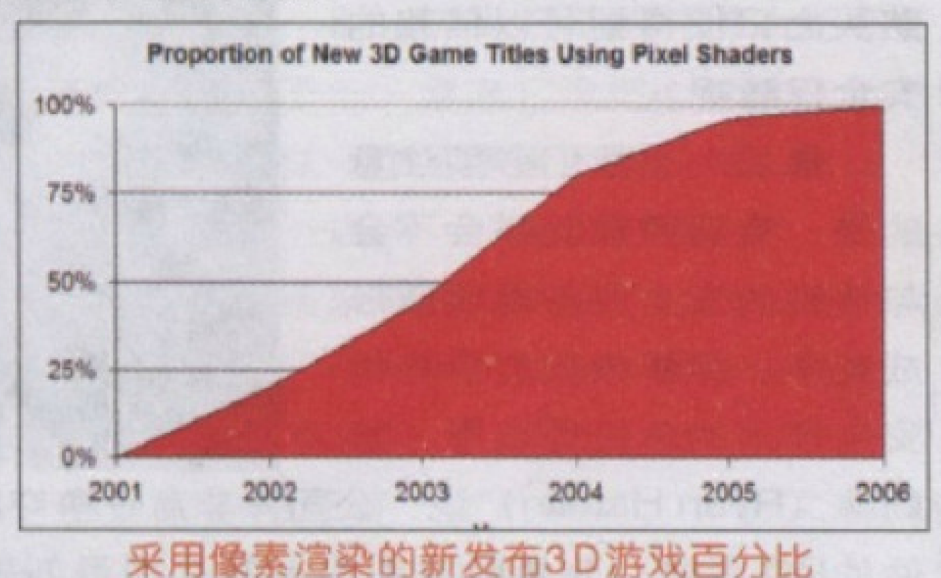


利剑出鞘
——ATI RADEON X1900 XTX显卡

■晶合实验室 魔之左手

厂商： ATI　**上市：** 2006年2月
售价： 5999元（第三方显卡厂商参考价）
附件： 无（ATI公版样卡）
推荐： 骨灰级3D游戏玩家　**咨询电话：** 无

在最新的3D显卡产品线中，曾作为ATI旗舰产品的RADEON X1800尽管性能也不错，但较少的渲染单元数让它在一些测试项目中和对手相比处于劣势。不过ATI在2006年初很快发布了新的旗舰——RADEON X1900 XTX（核心代号R580），其渲染单元数量达到了让人吃惊的48个（编者注：见本刊2006年第4期“硬件评析”栏目文章），两倍于竞争对手，看来在渲染单元数量上吃的亏，ATI要在同样的地方找回来。



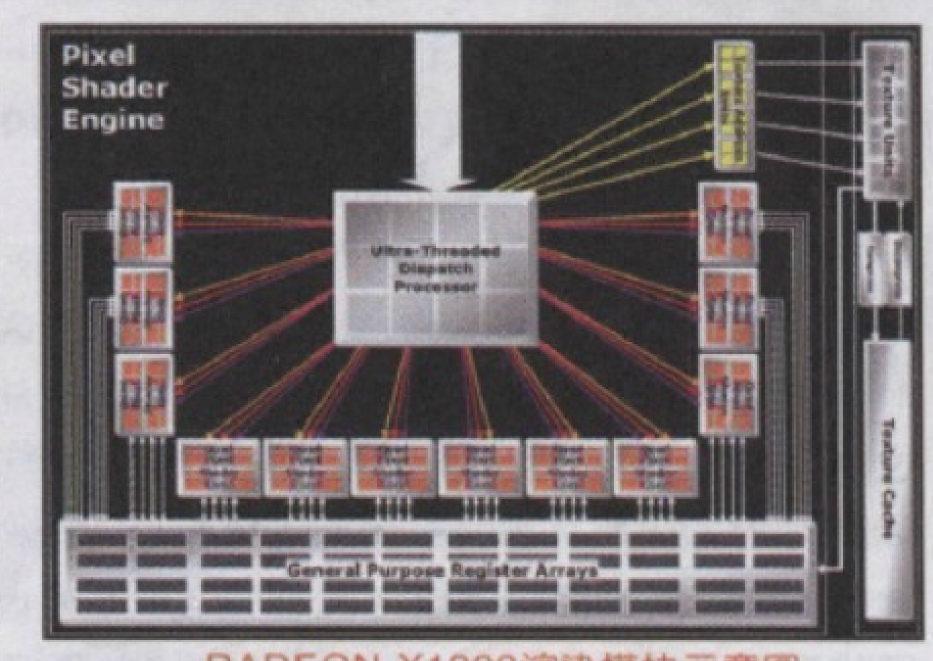
采用像素渲染的新发布3D游戏百分比

自从微软在DirectX 8中引入了可编程的像素渲染引擎后，采用像素渲染处理的游戏在大幅增长。在ATI公布的数据中，像素渲染指令的复杂度也在以每年1.8倍的速度增长，而到了2006年几乎所有新游戏都将采用像素渲染处理技术。

在渲染技术的发展中，算术处理和普通纹理运算在操作中的重要性在发生明显改变，从早期接近1：1发展到目前约为5：1，且比例还有进一步拉大的趋势。这是因为要追求更真实华丽的效果，新的3D游戏中，大量的像素处理操作是在核心中进行双线性/三线性/各向异性过滤或整数/浮点纹理的取样，就是所谓的算术处理，而没有纹理查找的过程。相对于我们经常提到的纹理操作，算术处理对显存、速度和带宽的要求要低得多，更加依赖于核心集成的处理单元速度和数量，因此更多的像素处理单元就变得非常有意义。RADEON X1900在架构上和X1800差别不是很大，最大的不同就在于渲染单元，X1900同样采用渲染模块方式，不过顶级的RADEON X1900 XTX的12个渲染模块中共提供了48个像素渲染单元，是X1800 XT的3倍，加上略为提升的核心频率，其算术处理能力有了明显提升。

在核心设计方面，围绕Shader Model3.0技术的R580核心特色便是其超线程设计，所谓的DFC（动态流控制）就是ATI对SM3.0技术的理解，因此在核心设计中全面体现了这一理解。在以前的相关文章中，我们多次提到过动态流控制，它是一种非常灵活的渲染控制方式，也是SM3.0最有特色的技术之一。

动态流控制程序可达到控制每个单像素渲染情况的能力，它允许单像素渲染程序执行不同的代码路径或多次代码循环，且可根据实际情况，仅处理发出请求的像素点，而不像早期Shader Model那样必须进行相应指令的操作。为保证SM3.0动态流控制技术的执行，ATI开发了超线程技术核心，它通过一个庞大的多线程处理器、小线程单元、专门的分支执行单元等设计，用于高速动态流控制和扩展并行处理。RADEON X1900的超线程设计可动态地为其12个渲染模块分配任务，当然这些模块中同样包含了4个渲染单元。超线程分派处理器位于渲染核心之前，它会监视各线程的运行情况并进行任务分配，尽量保持所有渲染核心的负载平衡，以提升效率。



RADEON X1900渲染模块示意图

RADEON X1900的每个像素渲染单元都拥有内部集成的不同ALUs，可在一个时钟周期内处理1到5条渲染指令。它处理图像时将屏幕分为4×4个像素的分区，这看作一个线程，于是处理过程中就出现了自然的多线程，非常适合其超线程（可分派处理器平衡渲染核心的负载）设计的核心。

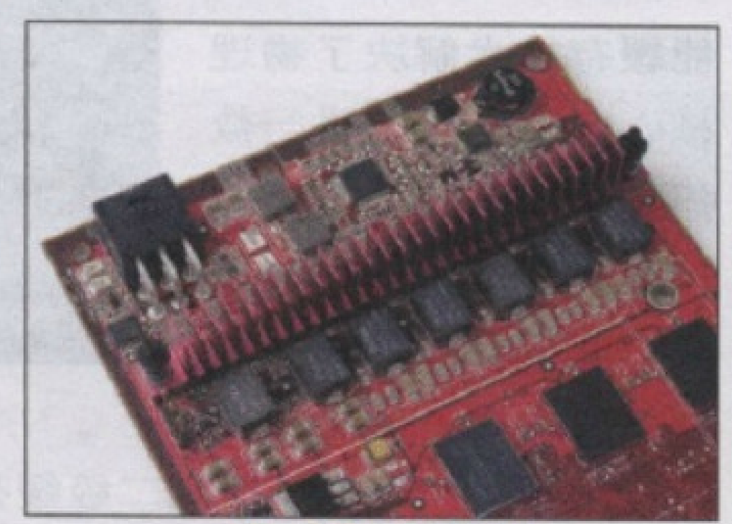
在阴影处理方面，RADEON X1900的阴影渲染加速和Fetch4技术可为用户带来更真实同时又快速的光影效果。阴影渲染加速技术采用了非常特殊的处理方式，不再去判断每个像素是否处于阴影之中，而通过动态分支处理去扫描阴影边缘的像素点，然后进行高精度描绘，内部则只需要进行填充即可，这样可高效地制造出拥有更柔和边缘的阴影。为达到更好的采样效果，ATI还开发了Fetch4技术，它的每个采样点都记录了周边的RGBA四个值（标准采样点则只能记录一种灰度），因此其效率可达到标准方式的4倍。

在场景描绘方面，RADEON的视差映射技术可提供更出色的画面，它通过使用一个光线跟踪的样本与正规映射相结合，去实现包括真实水影和物体自身阴影特性等特效处理，通常情况下这很容易造成画面的分解——也就是花屏现象，只能通过对每个像素点的多次扫描来解决，但这会增加核心的运算压力，降低画面渲染速度。视差映射技术则使用像素渲染流控制，根据视觉变动去对距离内像素进行反复扫描，其他范围内的像素则保持不变，有效降低其运算强度。

RADEON X1900 XTX的一大亮点在于支持ATI Avivo视频处理技术，包括完整的输入和输出模块。在输入部分Avivo提供了自动增益控制、3D梳状滤波器、12位AD转换器、硬件降噪处理、数字解调特性等技术；硬件编码支持H.264、VC-1、WMV9/PMC、MPEG2/4和DivX，解码则支持H.264、MPEG2/4、VC-1和WMV9。

Avivo技术支持自适应反交错处理向量技术，能提供良好的视频缩放处理能力。其10位的Avivo显示引擎提供了伽马校正、颜色校正、扩放和压缩及抖动显示能力。RADEON X1900系列显卡可提供10位模拟和数字输出，高质量抖动显示处理用于在8位甚至6位液晶面板上，能提升图像效果。

RADEON X1900系列包括RADEON X1900 XTX、X1900 XT、X1900 CrossFire及All-In-Wonder X1900等版本的产品。这次ATI为我们提供的样卡为最顶级的RADEON X1900 XTX，其默认核心和显存频率分别为650MHz和1.55GHz，核心集成的晶体管数量比X1800增加了20%，达到了3.8亿个，不过相对于其3倍的渲染单元提升，其晶体管数量的增长并不算多。RADEON X1900 XTX仍采用90nm制造工艺，功率和发热量必然有一定的增加，需要通过增强散热器和供电电路等方式才能保证它的稳定运行。

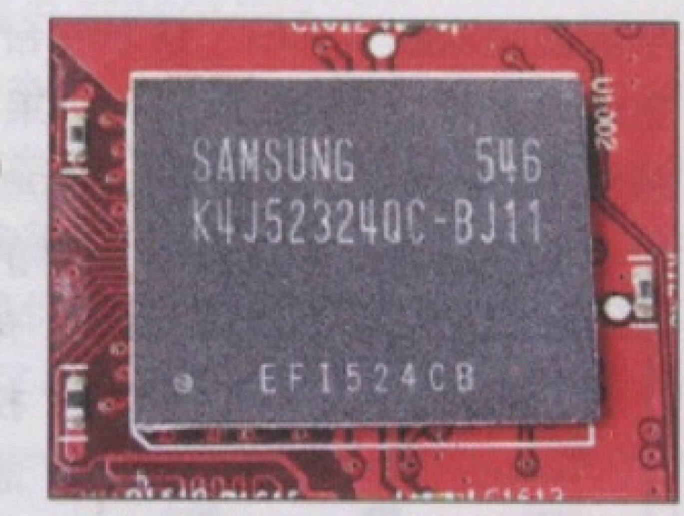

复杂的供电模块



RADEON X1900 XTX显示核心，上面有工程样品字样

从外形上看，RADEON X1900 XTX和X1800 XT非常相似：可吸入机箱外部空气的整体式散热装置，大型涡轮风扇和纯铜散热片是其上最显著的特征，不过它没有采用全透明风路罩，因此纯铜散热鳍片被遮盖。其供电电路也相当复杂，甚至连显卡背面都安装有相当多的电感及集成块。显卡正面安装了8颗三星1.1ns DDR3显存，显存容量达到512MB。

这款样卡板载ATI Rage Theater芯片，支持完整的VIVO（视频输入输出），另外还提供了两个DVI输出口。RADEON X1900 XTX的长度相当夸张，达到了23.5cm，几乎和标准的ATX主板宽度一样，用户需要准备一个大机箱才能容纳这款顶级显卡。尽管采用了风扇控制技术，但在电脑启动和长时间执行3D程序后，其风扇的噪声还是比较明显的，而显示核心背面PCB、核心铜散热片和供电电路散热片的温度在长时间运行后也分别达到了70℃、52℃和47℃（环境温度约16℃）。



“恐怖”的1.1ns显存颗粒，最高频率应能达到1.8GHz

测试平台采用P4 XE 3.73GHz处理器、Intel 955X主板、DDR2内存512MB×2，安装WindowsXP+SP1系统和ATI公版催化剂驱动6.2 Beta；对比系统中GeForce 7800 GTX 512MB显卡采用NVIDIA公版驱动81.95版。

显卡	RADEON X1900 XTX		GeForce 7800 GTX 512MB	
设置	No AF, No FSAA	4X AF+4X FSAA	No AF, No FSAA	4X AF+4X FSAA
3DMark 05 V1.20总分				
1024X768	9109	/	8438	8389
1280X1024	8730	/	7970	7853
1600X1200	8292	/	7349	7117
单像素填充率 M Texels/s	5169.8	/	7167.0	/
多像素填充率 M Texels/s	10262.5	/	13810.2	/
3DMark03 build 360 总分				
1024X768	18794	12679	20264	14225
1280X1024	15459	/	16864	11170
1600X1200	12572	/	14013	8894
Quake4 Ultra Quality, fps				
1024X768	97.1	94	100.5	99.2
1280X1024	94.5	89.7	99.4	97.2
1600X1200	87.9	77.3	99.2	88.7
Half-Life 2 Canals场景, fps				
1024X768	150.44	147.11	136.47	133.97
1280X1024	148.39	119.83	123.55	106.12
1600X1200	139.69	101.14	111.74	88.70



RADEON X1900 XTX的性能相当出色，不过也许是驱动程序还未完全达到最优化，与GeForce 7800 GTX 512MB相比，它在大多数项目中并没有明显显示出两倍以上渲染能力的优势。RADEON X1900 XTX以超高的规格带来了相当出色的性能，不过这也带来了很高的成本，对电源、散热等周边系统提出了更高的要求。P



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★

Napa出世，移动计算迈入双核时代

■晶合实验室 小虫

进入2006年后，Intel的脚步迈得有点大。1月4日，Intel发布全新品牌标识：Intel Leap ahead（超越未来）（图1）；1月9日，Intel正式推出面向数字家庭的欢跃“VIIV”技术平台和新迅驰移动平台“Napa”（仍采用迅驰标识）（图2）。欢悦和Napa都是包括微处理器、芯片组与软件的平台式解决方案，此举简化并统一了其产品与平台技术的外观设计风格，标志着Intel逐渐向市场开拓型的平台化解决方案公司演变，沿用12年的单一产品品牌“奔腾”（Pentium）随之逐渐淡出历史舞台。

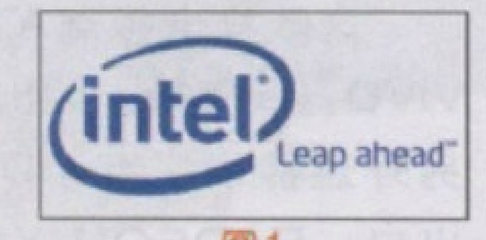


图1

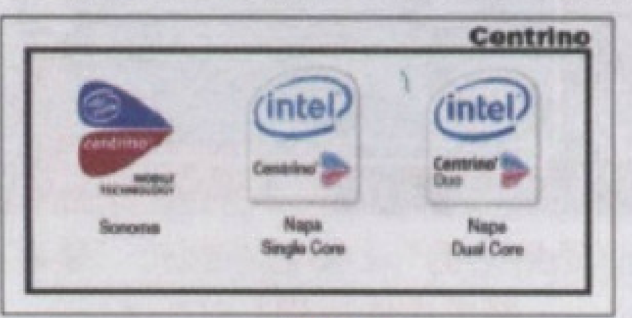


图2

Napa平台（俗称“迅驰三代”）的降临让面世不到一年的Sonoma平台变得很尴尬，过快的技术更新也招致一些笔记本厂商的不满，然而这些都无法掩盖Napa给移动计算技术带来的革命。本刊不止一次地在Sonoma笔记本的测试中指出：性能提升有限但电池续航能力下降明显的Sonoma并不是一个理想的移动平台。那么现在，Napa将给我们带来怎样的结论？

和前两代迅驰产品一样，Napa也由处理器、芯片组和无线网络组件3部分构成，分别是Yonah处理器、i945GM系列芯片组和Intel Pro/3945ABG无线局域网组件。与以Alviso芯片组为核心的Sonoma平台形成鲜明对比的是，这次Yonah处理器才是Napa的主角。Yonah基于Intel最新的65纳米处理器工艺制造，与其最新的台式机处理器工艺同步，并首次在移动平台中引入并行计算。Yonah还是第一款支持Intel虚拟化（Virtualization）技术的移动处理器，可同时执行多个操作系统，遗憾的是仍不支持EMT64技术。Yonah的正式名称是Intel Core Duo和Intel Core Solo（图3），其中Duo为“二重唱”之意，代表双核处理器型号；Solo为“独唱”之意，代表单核处理器型号。

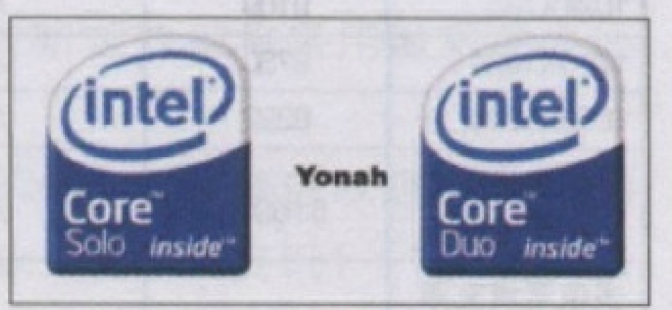


图3

Yonah处理器的编号采用新法则取代旧的3位数字，由1个英文字母和4个阿拉伯数字组成（图4）。其中英文字母代表处理器功耗级别，分为E/T/L/U系列：E代表核心最高功耗高于50W，用于Mini PC；T为主流移动处理器，功耗25～49W，用于笔记本电脑；L代表低功耗，主要用在笔记本或Tablet PC上，最高功耗15～25W；U则代表超低功耗（低于14W），可能会用在嵌入式市场。阿拉伯数字用来区分效能和功能：第一位数字表示产品家族，“1”代表单核心、“2”则为双核心；后3位数字则是产品的规格代号。总而言之，对普通用户而言这些繁琐的编号是越来越不友好了。

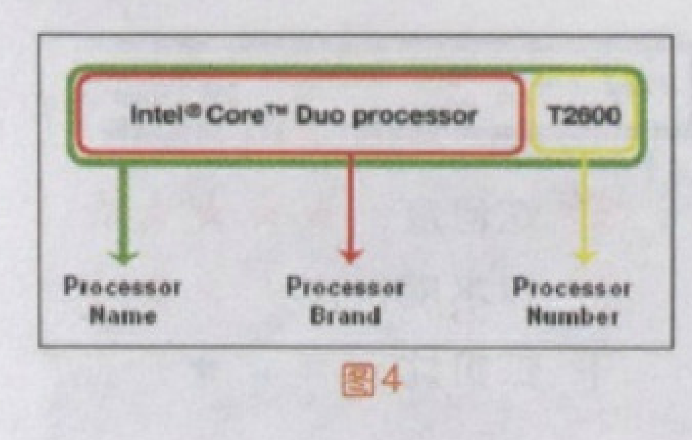


图4

主流Yonah处理器规格简表

编号	二级缓存	核心频率	前端总线	功耗	双核	SpeedStep	数据执行预防
T2600	2MB	2.16GHz	667MHz	31W	是	支持	支持
T2500	2MB	2.00GHz	667MHz	31W	是	支持	支持
T2400	2MB	1.83GHz	667MHz	31W	是	支持	支持
T2300	2MB	1.66GHz	667MHz	31W	是	支持	支持
L2400	2MB	1.66GHz	667MHz	15W	是	支持	支持
L2300	2MB	1.50GHz	667MHz	15W	是	支持	支持
T1300	2MB	1.66GHz	667MHz	27W	否	支持	支持

Intel Core Duo引入了先进的“智能缓存（Smart Cache）”技术（图5），两块物理核心通过共享二级缓存完成数据交换，但处在单核执行状态时，每个核心均可使用全部二级缓存。智能缓存技术解决了物理核心在CPU内部进行数据交换的问题，与Intel第一代桌面双核处理器通过北桥实现数据交换的方式相比，效率自然提升不少。为进一步提高二级缓存读写效率，它还采用了动态共享总线路由和带宽调整缓冲技术，前者提升前端总线的利用效率，后者可提升双核模式下二级缓存的带宽。Yonah还沿用了Pentium M的14级流水线处理架构，与智能缓存技术相互配合，其执行效能令人期待。

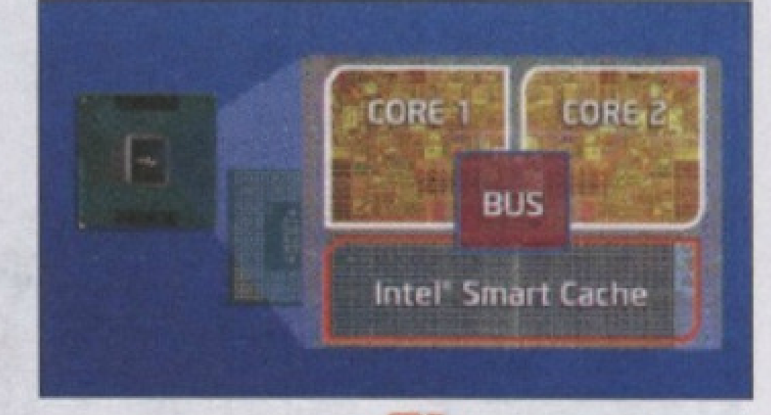


图5

开发代号为“Calistoga”的i945GM系列芯片组包括Mobile i945PM Express和集成显示核心的Mobile i945GM Express（图6），这跟前两代迅驰芯片组类似。Calistoga相对Alviso的改进之处是支持Intel Core系列处理器、双通道DDR2 667内存、4块SATA/300硬盘、8个USB 2.0接口和6个mini PCI Express x1扩展设备。整合芯片组集成最新的GMA 950显示芯片，支持MPEG2 VLD/iDCT硬件加速、DirectX 9、Adaptive De-Interlacing影像过滤、Full D-Connector TV输出等视频

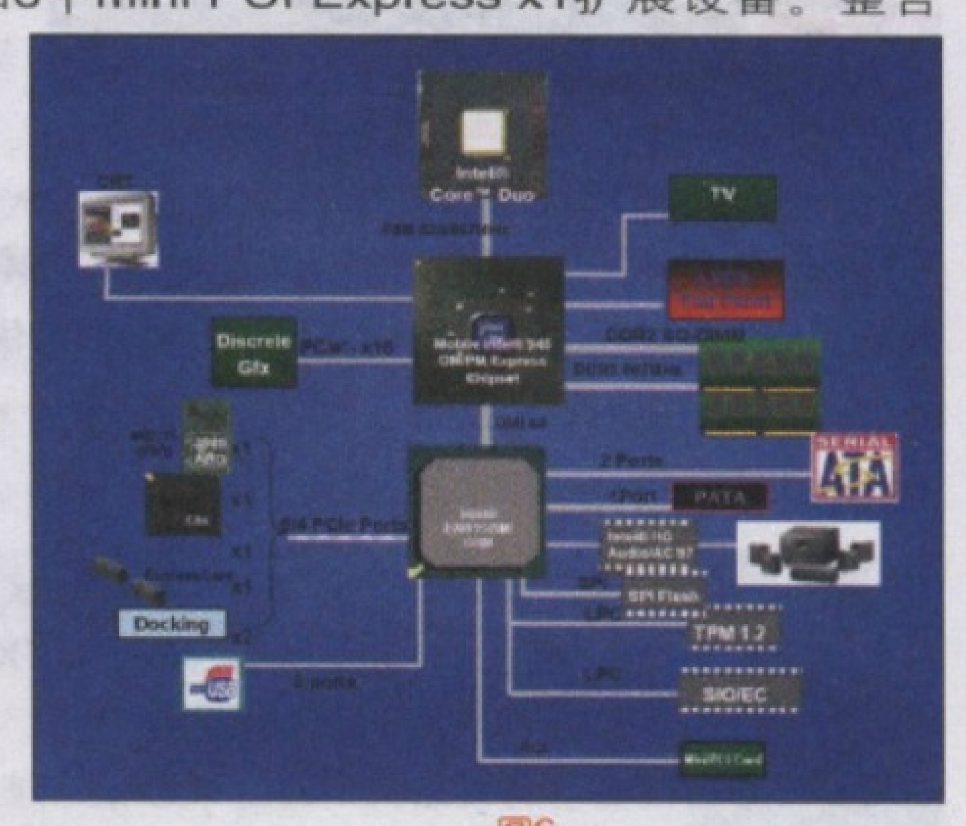


图6

特性，3D性能也较上代产品GMA 900有所提升。

3945ABG无线网络模块最大的变化是使用小巧的Mini PCI Express x1接口，体积只有2915ABG的一半（图7）。它配备Intel Pro Set/Wireless Software v10.0软件，支持Cisco Business Class Wireless Suite（商用等级的无线网络软件套件）与Avaya的SIP Softphone（SIP协议的软件网络电话），提供IEEE 802.11e网络服务质量支持，在抗干扰方面也有一定改进，但仍不支持IEEE 802.11n。

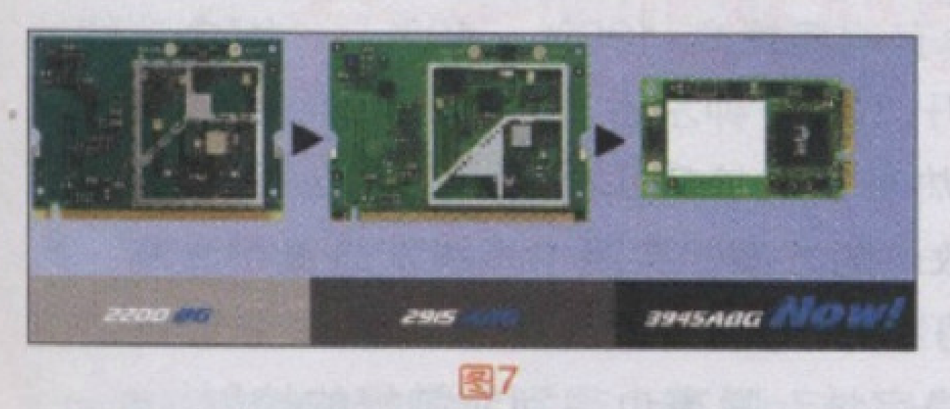


图7

在受人关注的功耗方面，Intel宣称Core Duo处理器功耗比Dothan更低，这从官方主页上明示各处理器功耗的举动可见一斑。得益于制造工艺的提升，拥有1.51亿个晶体管、维持Pentium M流水线架构的Core Duo处理器仍维持较低的发热量，加上新的“强化休眠”技术，可降低不必要的电源消耗。Calistoga仍采用130纳米制造工艺，但ICH7M南桥工作电压比ICH6M低，加上改进的PCI-E控制器设计，使整个芯片组的功耗较Alviso降低3W左右。整合的GMA 950显卡支持显示节能2.0技术，可调节显示器亮度，双频图形技术则能让显卡在2D模式下以200MHz运行，进入3D模式时则提升至250MHz。

尽管一些大厂持观望态度，但Napa还是在发布后第一时间内得到了笔记本厂商的广泛响应。三星率先推出4款基于Core Duo处理器的笔记本，Acer、华硕、富士通等厂商的相应产品也在1月份相继面世，正式迈入Napa时代。我们于第一时间拿到了华硕W5F笔记本电脑的内部样机，下面就来与大家体验一下Napa平台的威力。

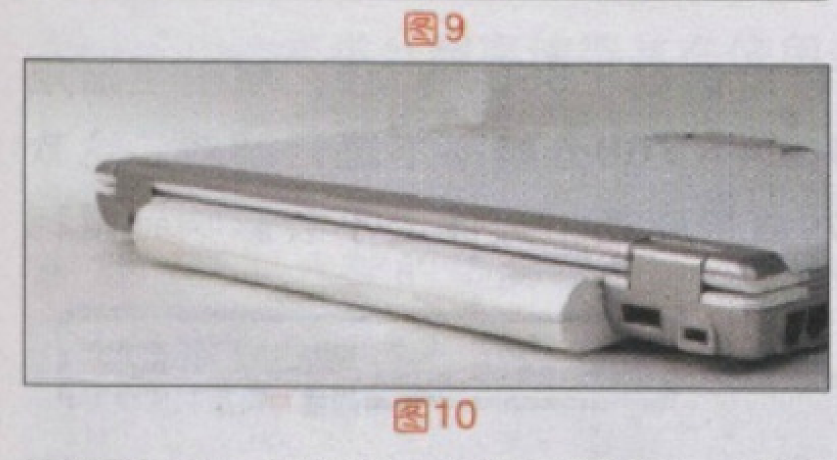
双核移动时代
——华硕W5F笔记本电脑

厂商： 华硕电脑（ASUS） **上市：** 2006年2月
售价： 约20 000元（样机配置无对应的零售型号）
附件： 电源适配器、其余不详（样机）
推荐： 非常注重性能的移动商务用户
咨询电话： 010-65542784

华硕Napa笔记本包括W2J/A7J（17英寸宽屏LCD，影音娱乐）、A6Ja（15.4英寸LCD，高游戏配置）、V6J（15英寸LCD，超轻薄）、W5F（12.1英寸LCD，轻薄宽屏）五大系列，面对不同用户群，每个系列又包括不同子型号。W5F是华硕基于Sonoma平台产品W5A的升级版，二者在外观上几乎完全相同，都有黑白两种颜色可选。W5F机身（图8）左侧是光驱、读卡器、USB 2.0/1394/网卡/Modem接口（图9），背部是防盗锁孔、USB 2.0和S-Video端子（图10），右侧提供了D-Sub显示器输出、散热孔、USB 2.0接口、PC卡槽、耳机、麦克风接口和音量调节旋钮。


图8

图9


图10

总体来看它的配备相当齐全，分布也较合理，样机实测重量为1760g（含电池）。机身背部的电池和LCD顶端的摄像头是W5F外观设计上较有争议的部分，电池凸出机身一部分，除影响美观外也容易磕碰，而可旋转摄像头则只能在0°和180°两个位置固定（图11）。W5F较W5A的改进之处是触摸板采用网状设计，左右键拉丝打磨（图12），手感提升不少，右边的新迅驰标识代表了它的尊贵身份（图13）。


图11


图12

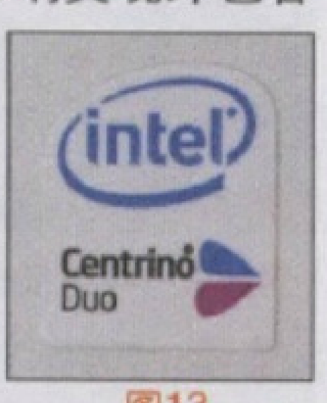
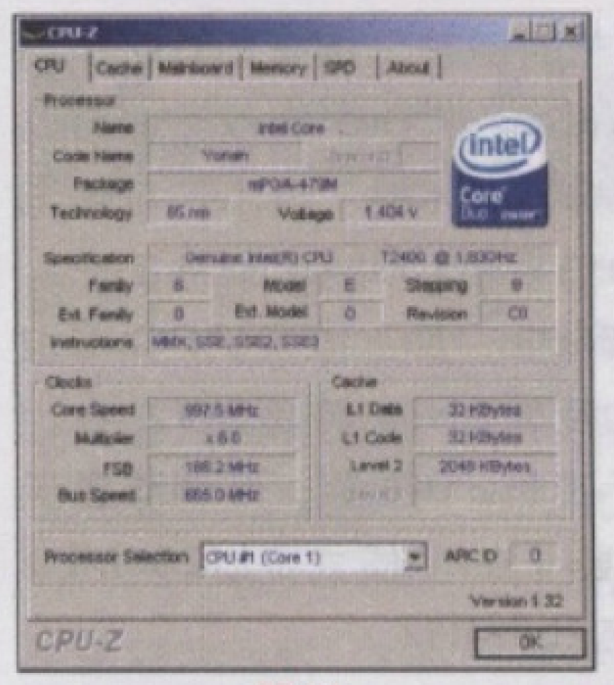


图13

W5F样机配备Intel Core Duo T2400处理器（1.83GHz）（下页图14）、1GB三星双通道DDR2 533内存、富士通60GB（4200r/m、8MB缓存）IDE硬盘、松下24×Combo、i945GM芯片组（集成GMA 950显卡，16~


图14

96MB动态集成显存）、12.1英寸镜面LCD（250流明亮度、分辨率1280×768）、MMC/SD/MS读卡器、Intel 3945ABG无线网卡和100Mb以太网卡、立体声喇叭、130万像素180°可旋转摄像头和3500毫安时锂离子电池。由于是较为原始的样机，其配置和零售产品会存在一些差异。

性能测试在英文Windows XP SP2下进行，芯片组、集成显卡均采用Intel公版驱动。SYSmark 2004 SE总体得分148，其中“互联网内容创造力”得分158，“办公生产力”得分138；PCMark05 v1.0.1总体得分2581，CPU得分4259，内存得分2872，显卡得分711，硬盘得分3113；3DMark03 v3.6.0和3DMark05 v1.2.0的默认测试得分分别为1130和375；Batterymark v4.01中的电池续航测试结果为3小时23分。Photoshop CS标准渲染测试的完成时间为71.852秒，根据我们的台式机测试数据，Pentium D 820+i945G芯片组+1GB DDR2 533内存的成绩是68.846秒，考虑到Napa作为移动系统在硬盘和显卡上的劣势，可认为Core Duo T2400处理器的性能可与Pentium D 820媲美。

总的来说，基于Core Duo处理器的Napa平台在性能方面较Sonoma有明显提高（20%～40%），而电池续航能力也有所提升（30分钟左右）。W5F的内部散热系统沿用W5A通过热导管连接CPU和北桥芯片，通过高性能风扇统一向外散热的方案，实测中系统发热量相当高，操纵鼠标的右手可不时感受到热风吹拂，不过并未因散热问题影响到系统稳定性，噪声也得到非常好的控制。

我们在华硕W5F上安装最新版的KMPlayer 2.8.1.1031进行HDTV电影的播放测试，滤镜设置采用默认设定，将视频效果预设调到“高质量-高于2GHz”（最极致的视觉优化配置）。令人惊奇的是它竟然能流畅播放1080P的TS流文件（DTS5.1音频），这可是3GHz单核P4+独立显卡+独立声卡甚至更高配置的台式PC都做不到的，Intel Core Duo的执行效能令人信服！W5F的出色表现说明Napa平台完全可胜任数字家庭中HTPC的角色，通过D-Sub输出色差信号到投影仪、大屏幕电视上可谓轻而易举。



Napa不仅将移动计算技术带入双核时代，而且在性能和电池续航能力之间找到了新的平衡。尽管电池续航能力仍不及第一代迅驰，但空前强大的处理性能无疑更适合新的数字家庭及移动办公需求，直指高端桌面系统。这次测试的华硕W5F无疑是一款非常高端的产品，而新产品的价位总是令人难以接受，不过如此优秀的产品相信会迅速普及，并达到合理的价位。

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

多彩“M300极速豚”鼠标

■晶合实验室 狂暴鸭

在鼠标性能已可满足绝大部分玩家游戏需求时，靓丽的外观也将成为用户选购产品时一个重要的参考因素。多彩科技近期推出的M300极速豚鼠标上便采用了釉面钢琴烤漆处理，光滑的表面与艳丽的色彩非常吸引眼球。它的外形较大，采用传统的3键（滚轮中键）设计，全掌式硬朗的曲线使其并不适合手掌偏小的玩家。工作时其乳白色橡胶滚轮下会泛起幽蓝光芒，增添少许冷酷的感觉。其底部的耐磨鼠标垫脚配合附赠的鼠标垫用起来中规中矩，按键手感较软。

极速豚采用800DPI光学传感器，采样率达到了6500帧/秒，属于主流规格，实际使用测试中表现尚可，适合在1024×768分辨率下进行游戏。这款产品没有提供驱动程序，而采用Windows自带驱动，大体上不会影响到鼠标性能发挥。

厂商： 多彩科技
上市： 已上市
售价： 168元
附件： 耐磨鼠标垫、合格证
推荐： 预算不多的游戏玩家
咨询电话： 0755-27394136



光艳的外表使这款多彩“极速豚”鼠标增色不少，但实际使用中，过于光滑的外壳容易因汗水堆积导致操控性下降。另外我们认为厂商最好能通过自己的驱动提供更细微的调节选项，以便更好地发挥产品的潜力。

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★☆
口水度：★★★
性价比：★★★☆

DDR2 667渐入主流
——金士刚DDR2 667内存

■晶合实验室 魔之左手

厂商：金士刚（Kingxcon）	上市：2006年1月
售价：790元（1GB盒装）	附件：无
推荐：高级DIY用户和超频爱好者	
咨询电话：800-830-5315	

随着Intel新架构的成熟，DDR2内存和PCI-E显卡、SATA硬盘逐渐成为主流配置。而技术的成熟让DDR2也逐渐提升频率，较新的i945/955、nForce4 IE和ATI RC410等芯片组也提供了对DDR2 667的支持。金士刚是一家创立于2000年初的存储产品厂商，在台式机和笔记本电脑的内存方面有相当的经验。这次其送测的DDR2 667 1GB内存采用双面设计，使用16颗BGA封装的内存颗粒，制造工艺相当出色，布线清晰，金手指涂层坚固厚实。

内存颗粒

测试平台采用P4 EE 3.73GHz处理器，其1066MHz外频是目前PC处理器中最高的，可更充分发挥DDR2 667内存的高带宽优势，而Intel原装955X主板则提供了对DDR2 667的正式支持。操作系统为英文专业版Windows XP+SP1，安装Intel芯片组驱动7.2.2.1006，采用两根金士刚1GB DDR2 667内存条组成双通道。在与CPU总线同步的533MHz频率下，它可提供约5760MB/s的内存带宽；而主板可正确识别其DDR2 667的工作方式，内存带宽可提升至6070MB/s左右。

金士刚DDR2 667内存的性能表现相当不错，而测试中内存条也仅有轻微发热，看来不必为其散热担心。作为新进入内地市场的品牌，金士刚内存在性价比上有相当的竞争力，而它提供的“三年包换、终身保修”政策和全国联保则为用户的选购提供了更大的信心。

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

优派“镭影派对”键鼠套装

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商：优派（Viewsonic）	
上市：2006年1月	售价：199元
附件：产品说明书、合格证	
推荐：对性能要求不高，喜欢无线操作的用户	
咨询电话：800-820-3870	

“镭影派对”是优派最近推出的一款激光鼠标与键盘组合。黑色的标准104键盘朴实无华，四角采用平滑的曲线过渡，按键为全尺寸设计，宽大的键距符合多数人的使用习惯，配合7个常用系统操作功能按键，可满足用户的日常应用与办公需求。


激光引擎鼠标

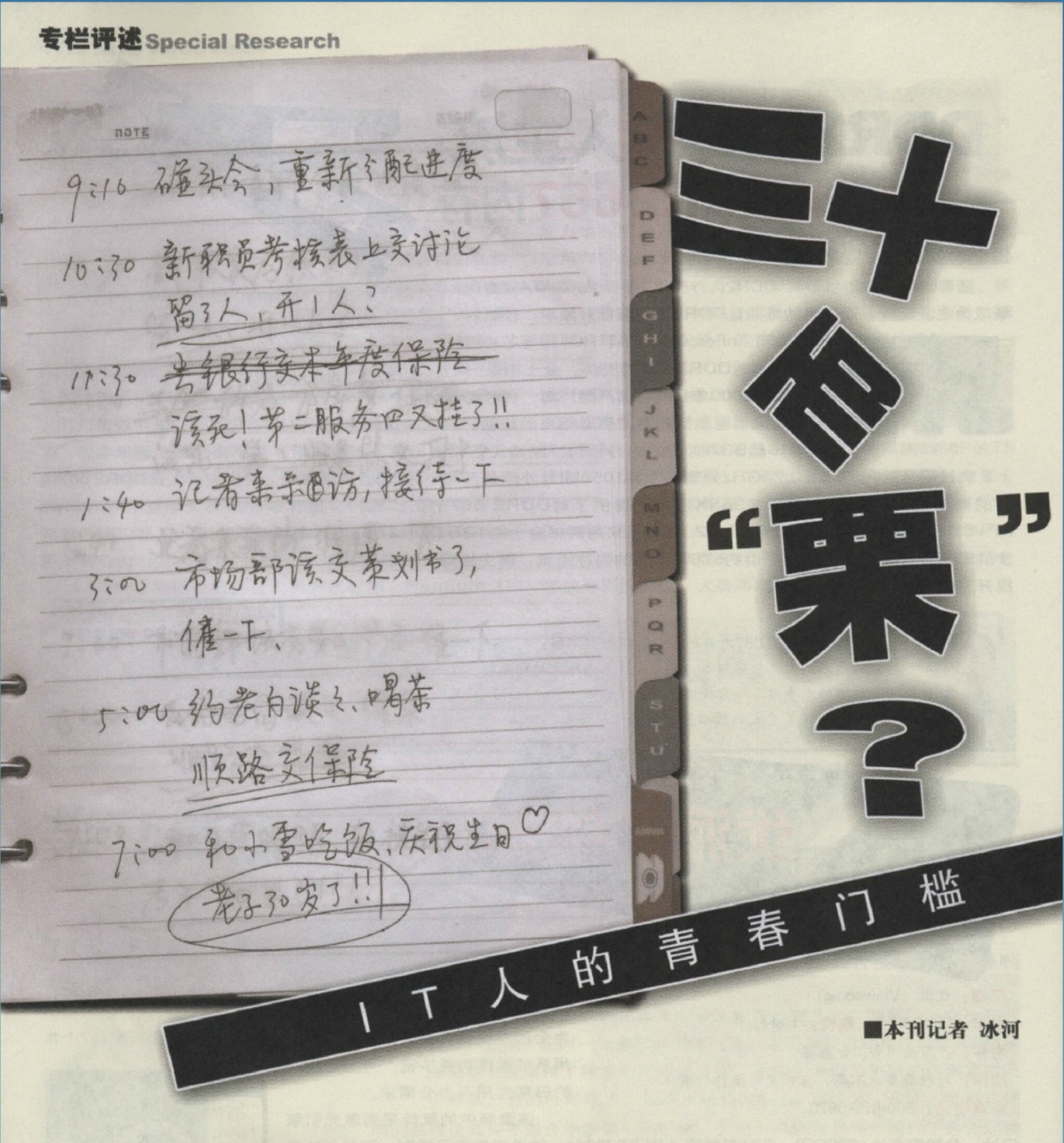
该套装中的鼠标采用激光引擎设计，分辨率高达1600DPI，每秒采样率达到了6700帧，技术指标无可挑剔；不足之处在于按键仍保留着传统三键设计，功能键不够丰富。送测样品并没有附带驱动光盘，1600DPI的光学分辨率使得其在使用过程中加速度过快，需利用Windows系统自带驱动进行微调。我们使用高速FPS游戏进行测试，其结果令人满意，升级过的激光引擎可很好地胜任精准的移动定位，对表面适应能力也大大超过了常见的光电引擎，建议使用高档布制鼠标垫以获得最佳的使用效果。该鼠标底部的垫脚较为顺滑，银黑双色的外观搭配也较为时尚。



作为一款199元的键鼠套装，优派“镭影派对”的亮点在于其采用激光引擎的鼠标。但遗憾的是送测样品没有提供驱动支持，如果能针对游戏的特点加入DPI自定义等功能，将能更好地发挥出1600DPI硬件指标的性能潜力，希望厂商能在驱动软件方面进行相应改进。



炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆



三十而"栗"？

IT人的青春门槛

■本刊记者 冰河

"三十而立"，这是《论语·为政》中孔子对于自己在30岁时所达到人生状态的自我评价。原文是"吾十有五，而志于学。三十而立。四十而不惑。五十而知天命。六十而耳顺。七十而从心所欲。不逾矩"。虽然不是人人都能做孔圣人，但后人往往把孔子的这些自我评语作为人生不同阶段所应达到的生活理想状态。对于"三十而立"这句评语，后人给出的解释有很多，比较受认同的说法是"30岁人应该能依靠自己的本领独立承担自己应承受的责任，并已经确定自己的人生目标与发展方向"。简单一句话，30岁，人应该能坦然地面对一切困难了。

道理虽然是如此说，但身处竞争激烈的现代社会，特别是机会多多、风险也多多的IT行业，“三十而立”对于很多人来说，却是一个看上去不那么简单的目标。在采访中当我们涉及到这个话题的时候，多数人首先表现出的是一种回避的姿态。甚至有人直接回答“对于30岁来说这目标是可望而不可及的”。一个28岁的程序员曾经扳着手指头向记者计算了30岁之前所要经历的一切：“按照正常的顺序，一个人6岁上学，中小学教育12年，大学教育4年，毕业时22岁。就算幸运地立刻找到工作，1－2年内基本属于夹着尾巴装孙子适应社会的阶段。真正开始属于自己的事业，已经24岁了。听上去不错，还有6年是么？如果顺利的话，再过3年，基本已经摆脱基层阶段，多少当个小头头，不用跑腿打杂天天写代码了。接下来的3年将会为了拓展自己的人际关系网络、技术水平和管理方法而努力。30岁时如果一切顺利，可以说有一定的事业基础，面对生活的困难了。可这都是最理想状态的假设，上学时间的早晚、经历了几次高考、是否要考研、找工作的波折、能否遇到有发展的企业、换工作……这些都直接影响到你IT职业生涯的每一步。更重要的是，你不可能是一个没有家庭、没有感情的怪物吧？经常回家探望年岁越来越大的父母，如果他们不在外地的话；安抚因为经常加班而无暇陪伴的女朋友，如果你够运气能找到一个的话；此外你还要找房子、租房子、挤公交车或地铁，与其他部门的同事扯皮吵架，为了赶不上的工作进度而被老板骂得狗血淋头，和狐朋狗友喝酒到半夜两点……总之，在这么多乌七八糟的杂碎包围下，你凭什么认为我可以在30岁时像个人一样腆着脸说自己‘三十而立’？别拿丁磊、陈天桥什么的来鼓励我，我当然也想搞个首富当当，可是你说搞IT的那么多人，能到那一步的有多少？还说什么30岁以前？能有万分之一就不错了，剩下的9999个都像我一样，为了房子、票子和妹子而像狗一样伸着舌头狂吠乱咬。三十而立？我现在除了挨骂的时候头发能立起来，浑身上下什么都立不起来了。看到美女都没动静。”

一个简单的问题居然引起了如此激烈的反应，真是没有意料到。也许相对其他行业来说，IT行业的压力的确大了许多，不过让一个曾经有志于成为中国的史蒂夫·乔布斯的天才程序员来说，从当初的雄心壮志变化成如今的郁闷颓废，造成这种变化的，绝不仅限于牢骚中指出的那些问题。真正让人在30岁而栗不是而立的，是更多隐藏在问题背后的东西。

也许你还年轻，也许你从来没有想过这些问题，但不管你愿不愿意面对，有没有思考过如何处理，30岁，该来的迟早都会到来。

卅 健康和心理问题

2006年2月1日，农历丙戌年正月初四，在突然而至的冷空气威力下，北京再次陷入了呼啸的寒风中，天气预报显示几天后甚至可能有比较大的降雪出现。虽然是春节期间，虽然天气骤然变冷，武成钢还是带着记者于清晨9点一边咳嗽一边走进了服务器机房旁边的值班室，听到他的咳嗽，途经的客户服务部中的值班MM不禁抬头看了他一眼。作为在竞争激烈的网络游戏市场中苦苦挣扎的一个老企业，虽然是过年，公司仍旧保留了1/3的客户服务人员和技术维护人员值班，以应对可能出现的意外情况。没办法，过年的长假给了游戏迷们足够的时间和人民币来消费，而公司运营的几款游戏要么是几年前就开始与韩国人为技术维护扯皮的老游戏，要么就是刚刚从收购的游戏制作团队生产线上诞生不久的新品。幸好经过策划部和市场部不遗余力的宣传，情况都还不错。春节假期一开始，服务器的压力骤然大了很多，随之而来的故障和投诉电话也直线上升。已经准备放假的高层欣喜之余不敢怠慢，用了3倍薪水保留了足够的人力，保证游戏在春节期间的正常运行。如果有意外情况自己还可以随时电话召集在北京的员工回来堵枪眼，必要时甚至可以立刻招募临时员工解决问题。不过在说明了这些情况的最后，他不忘向记者补充一句：“真的到了那个地步，找多少人来也没用，游戏玩家要么会拆了我们这座楼，要么删除帐号永远不玩了。那我就彻底解脱了。”

武成钢把手套扔到办公桌上，踢了一下旁边的椅子，歪倒在椅子上打呼噜的同事揉着眼睛寻找谁打扰了他的好梦。“回去睡吧，天亮了，梁子马上就来接班。要不你去里面的床上睡，别玩了。”

安排好了值班的同事，武成钢倒了两杯热水坐了下来。虽然已经在家里睡了一夜，武成钢的脸上却没有显示出休息充分的迹象，肿胀的眼袋和黑眼圈使得他看上去不像刚睡了10个小时，倒像是一夜没睡。此外严重的鼻塞和时常的咳嗽表明这个身高177公分，体重106斤的东北小伙正经受着重感冒的折磨。而右手手腕上厚厚的护腕则说明他的腕关节一定出了一些问题。

“没错，别盯着看了，我的右手腕有关节炎，职业病，手指还有腱鞘炎呢。此外我的颈椎也有骨刺，低头时间长了脖子就痛得要命。对了，我的气管也不好，可能是老感冒造成的。医生没有告诉我是不是有了气管炎，但嘱咐我尽量少抽烟，避免着凉感



西装革履，像个人一样进入社会吧

冒。可经常熬夜值班，不抽烟不可能，随便找个地方倒下就睡，感冒更是家常便饭。要不我这么高个子，能瘦成一把骨头？”武成钢从抽屉中拿出两粒胶囊，就着一口热水将它们咽了下去。

“我对‘三十而立’的想法？没什么想法。第一是我才29岁，还不到想这个的时候；第二是想了也没有用，现在就我这个样子，一年之后发生奇迹的可能性也不大。最要紧的是，我还要想办法先活到30岁再说。”面对记者开门见山的提问，武成钢非常悲观。

说想办法活到30岁恐怕有些夸张，但自23岁从北京邮电大学毕业以来，29岁的武成钢6年来更换了4家企业，从软件到硬件都有涉及，身体健康却每况愈下。两年前因为饭局上过量饮酒引起胃出血进了医院，从此彻底戒酒。在详细的身体检查之后医生告诫他，除远离烟酒外，还要注意起居作息，养成良好的生活习惯，因为他的身体已经明显处于亚健康状态，临近崩溃的边缘。但当时在华为工作带来的激烈竞争压力，使得他根本不可能按照医生的嘱咐改变自己的生活。权衡利弊之后，他更换了工作，选择到现在的企业负责技术维护。工作的压力相对减轻了一些，但完全恢复正常的生活作息依旧不可能。IT行业的快节奏和高风险使得无论是高层员工还是底下打杂的，都不可避免地透支健康来保证自己的职业发展空间。“做到了高管就能轻松么？孙德棣（网易前CEO，因胆囊炎手术病逝于任上）和杨迈（爱立信中国前总裁，因心脏病猝死于任上）又如何？他们应该可以说三十而立了吧？立了多久？有人说我们是现在拿健康换金钱，未来拿金钱换健康，这话没错，可是现在如果没钱，将来拿什么换健康？不拼命工作就没灾没病了？”武成钢咳嗽了几下，又点燃了一根香烟。



“项目进度进展如何？什么又拖期了？”

相对武成钢对身体健康的无奈，从著名财务软件公司金蝶软件离职创业的程诚则更困扰于自己的心理问题，已经年届31岁的程诚曾经拥有相当不错的历史，从普通的业务销售员奋斗到了高级业务主管，在北京购置了房子准备结婚成家，每天开着本田上下班，手上还有价值不菲的公司股权，在外人眼中是一个三十而立，事业成功的典型。但多年的销售生涯在影响了他身体健康的同时，也使得他时常焦躁不安，无法长期集中精神在一件事情上。更糟糕的是，他越来越难以与即将步入婚姻殿堂的女友沟通，两人在一起吵架的时间越来越多，回头才发现起因都是平时无法引起什么纠纷的小事。在听朋友的劝告进行心理咨询后，程诚才得知自己已处于明显的焦虑症早期，这是长期的工作业绩压力造成的结果。思考再三之后他决定离职先休息一段时间，弥合一下与父母及女友的感情。同时为自己的创业做些准备。“我知道未来我可能还要重复从前高压力的生活，但相信有了现在这段反思之后，未来能从容一些。”

不管未来能不能而立，程诚已经迈出了努力的第一步。

卅 旁观者说

关于IT人的30岁，每个人都有不同的烦恼。除在技术和管理领域摸爬滚打的精英外，作为行业的观察和记录者，IT媒体行业的从业者也同样有自己的认识。一个同样观察IT行业发展多年的老记者三水就在QQ上向记者表达了如下的看法。

《大众软件》：*你对“IT人的三十岁”这个话题有什么看法？*

三水：我认为这个问题值得一谈。虽然每个工作的人在不同的年龄段都要面临不同的挑战，但IT业还是有它的特殊性。因为这个行业发展迅速，人们常用“一年等于九年”来形容它。发展迅速，机会多，同时不稳定的因素也多。我刚过30岁生日不久，通过我对过去同学的了解，可以说，IT行业为我们这一代人提供了多少就业机会，这是很难想象的。所以，我认为这个话题，对整个70年代成长起来的一批人都是切实的问题。

《大众软件》：*那么，一个人从事这个行业，在25岁时和30岁时所想的会有什么不同呢？*

三水：25岁时，一个人可能刚进入这个行业。选择这个行业的人，大部分还是对它充满兴趣的，从业之前的很多年可以说是积蓄了大量的对这一行业的热情和好奇。拿IT专业媒体从业者来说，你之前一直喜欢摆弄电脑，喜欢了解这个行业的事情，它本身又是象征着这个世界上最先进生产力的行业。现在，你可以靠近这个行业，真正走进这个行业，

并且作为这个行业的记录者和思考者而存在，这种从业的冲动，和社会媒体的从业者有着本质的不同。对工作的热情要远远超过你对收入的热情。在工作的前两年，你将前20多年来积累的冲动和能量，都可以通过你的写作来释放出来。而到了接近30岁时，你会发现遇到一个瓶颈期。这时你对这个行业了解多了，表达的欲望也减弱了，你需要考虑如何用自己丰富的经验来弥补这种欲望的丧失。如果不考虑生活中其他方面的困扰，那么我想这就是最大的不同了。

《大众软件》：可是对于IT行业，你很难说你已经真正了解了它——它的变化是很快的。



三水：你说的对。这个行业变化快，需要从业者拥有快速学习的能力。如果说在任何行业的从业者都需要面临不断学习充实自己的问题，那么身处IT业，尤其是IT专业媒体，你要有双倍的学习能力。可是这种迅速的发展，新陈代谢过快，又为这个行业的从业者带来了另一个问题。30岁的人最需要的是什么？他或许更需要一个稳定和成熟的环境，以使自己的职业经验得以积累，并且在这个环境中继续升华。而号称朝阳产业的互联网行业，在2000年到2001年之间的第一轮泡沫式的萎缩，我相信造成的最大损失并不是在投资上，而是在从业者上。人们往往忽略了这一点。很多人不得不从头来过。乐观地说，失业或被裁员的经历对他们是一笔财富，客观地说，是一种耗损。

网络游戏业也是如此。机会多，但风险和起伏更大。行业发展瞬息万变，过几年行业转型，你原有的公司倒闭，而新的企业又不需要你这样的人才，这就造成了一个人经验和时间的浪费。这些都是摆在30岁IT从业者面前的很大问题。

《大众软件》：具体到IT媒体从业者呢？

三水：专业媒体依附于行业的发展。如果行业不景气，那么媒体也谈不上景气。我看到一些不错的IT媒体人才，由于个人待遇或者其他问题，在30岁左右或者转型进入IT企业，或者转型进入大众媒体。他们不仅面临着转变的挑战，而且过去积累的经验和人脉都有一定程度的损失。而在一些传统行业里，或许你的经验不会损失得这样大。

IT行业的快速发展和不可知性，显然也是造成人到30岁却无所适从的主要原因，只是对于这个外因，基本上所有人都无能为力，唯一能做的就是改变自己。我们一直絮絮叨叨地提倡“计算改变生活、计算改变生活”。IT行业对于它的从业者，其实又未尝不是一种改变。

卅 职业上的瓶颈

武成钢与程诚的经历，或者三水作为旁观者的感受，对于身处IT行业的人来说并不是个案。身体与心理的双重压力往往使得IT人士在职业的道路上举步维艰，以至于面对“三十而立”的问题无所适从。而程诚在进行心理咨询的过程中被告知，这是由于他从前缺乏明确的职业生涯规划，长时间疲于应付工作和生活的冲突压力造成的。如此说来，IT人士“30岁瓶颈”的背后，实际上是职业发展与规划的困惑。

记者就此采访了职业咨询师闻默然先生，他曾工作于美国哈姆林大学（Hamline University）职业发展中心，接受美国著名职业发展专家James Sampson教授及Howard Splete教授的CDF Instructor培训。面对“三十不能立”的疑问，闻默然先生告诉记者：人的职业生涯发展一般来说划分为5个阶段：一是职业准备阶段，典型年龄为0～18岁，其主要任务是发展职业想象力，评估不同的职业，选择第一份工作，接受必需的教育。二是进入组织（学校）阶段，典型年龄段为18～25岁，其主要任务是在一个理想的组织中获得一份工作或在学到足够的知识、技能、信息以后，选择一份合适的工作。三是职业生涯初期阶段，典型年龄为25～40岁，其主要任务是学习职业技术，提高工作能力，学习组织规范，学会协作与共处，逐步适应职业与组织，期望未来职业成功。四是职业生涯中期阶段，典型年龄为40～55岁，其主要任务是对早期职业生涯重新评估，强化或转变职业理想，对中年生活作适当选择，在工

作中再接再厉。五是职业生涯后期阶段，典型年龄为55岁直到退休，主要任务是继续保持职业成就，维持自尊，准备光荣引退。其特点是调整心态，作好退休后的打算。

严格来说，职业生涯的这5个阶段每个都很重要，但作为人生体力和脑力的黄金时期，第三个阶段，也就是25～40岁时期尤为突出，问题往往也就发于这个阶段。30岁作为事业和生活的转折点，通常会形成一个明显的瓶颈。很多人都会在此时为了职位和生活角色的改变而疲于挣扎。究其原因，不仅仅是IT行业的激烈竞争和组建家庭的压力，而是由于在于大多数就业者从出生开始就处于不健康的生活和教育环境。无论是18岁之前的职业准备期，还是25岁之前的职业学习期，中国人通常处于无组织无规划的混乱中。不是么？有多少人在儿时想过自己未来会做什么具体的职业？有多少人在成年后选择了自己心仪的职业方向进行学习培训？又有多少人在就业时寻找到的是自己一直想从事的职业？最后，又有多少人喜欢自己目前从事的职业而不仅仅是为了混口饭吃？缺少对未来职业发展的思考，缺少针对性的职业学习和培训，缺少应对变化的足够心里准备，当一切问题在30岁不可避免地到来之际，就业者才发觉自己面对转型的困惑与无力。简单地说，就是前两个阶段的所有疏漏和缺失，都在第三个阶段的中期，即30岁累积爆发出来，30年所欠的债，要在30岁前后几年之内还，怎么可能不造成巨大的压力？所以问题才显得尤为严重。想要解决这个问题，光进行一次咨询是没有用的。30年内所没有进行过的思考和准备，需要在短时间内组织完成，虽然不能说是无法完成的任务，但难度也非常大。所以虽然有人在进行职业咨询之后迅速度过了职业的瓶颈期，但更多的人是困惑依旧，工作和生活没有出现实质性的改变。


“会议就开到这吧。对了，30岁生日快乐！”

谈到30岁面临的职业规划难题，即使是专业的咨询师也表现出几分无奈。的确，咨询只是帮助人找出原因和应对的方法，具体怎么做还需要个人自己来完成。而缺乏意志和能力来执行，也是这个社会面临的通病之一。

虽然如此，闻先生还是对如何应对“三十不能立”的问题给出了一些建议。首先是尽早明确自己的职业设计规划，分析自身的特点和优势，思考自己的能力和知识适合向怎样的职业方向发展，然后进行针对性的学习和培训。这一步越早进行越好。

其次，制订明确的职业发展计划，每一年、每个月该学习什么、该完成什么、该有什么收获，都要制订详细的计划步骤。就像很多人学习英语会制订计划，每个月、每周要背下多少单词一样。越是临近短期的计划，越是要制订详细，长期的计划可以没有那么具体，但明确的目标和方向还是要有的。

第三是要不折不扣地执行。再好的计划，不执行也就是废纸一张。这就依靠个人的意志品质了。外人很难给予太多帮助。而且在执行过程中还要时刻检讨计划执行情况，随时修改计划应对变化，并进一步细化各个阶段的计划。

这种看上去刻板的行为实际上最后还是能发挥出很大功效，早期可能会因为要强迫自己按部就班地执行而非常难受，但经历一段时间之后，就会渐渐适应并如鱼得水，因为这是一种提高工作和生活效率的行为，一旦形成习惯，反而会让人生活得更加舒适，减轻不必要的压力和烦恼。

的确，有序的生活是我们每个人都追求的生活状态，那么如何有序就要看每个人自己的打算了。也许有人才20岁，但如果他不想在30岁时才把这30年累积的问题一次性还清，还是尽早制订自己的发展规划才好。

卅 女性的特殊困惑

不过正如文章开头那位愤怒的程序员所说的那段话，人都有家庭和感情，完善的职业规划并不能解决所有的问题。程诚虽然在事业上取得了不错的成就，但最后还是事业与家庭的冲突使得他最终决定改变自己的工作和生活状态。为了家庭和婚姻决定改变，这还是程诚的幸运，更多的人在沉重的工作压力下，年届30依旧孑然一身，连促使自己改变的动力都没有。即使事业上获得了成功，但孤单一人面对生活，实在也不能称之为“三十而立”。采访中就有人说“三十多岁连个（男）女朋友都没有，事业再成功也是个失败者”。这其中，女性面对的困难还更多一些。

程诚的女友白茵同样就职于某IT企业负责市场工作，程诚经过心理辅导之后情绪有所解脱，而白茵则根本不想去接受心理辅导，因为她所面临的困难，根本不是什么咨询能解决的。她所面临的第一个问题是遇到了通常所说的“玻璃天花板”，已经29岁的白茵曾经和程诚就职于同一家企业，因为与程诚谈恋爱，在工作非常出色的情况下不得不离职。虽然在新企业同样表现优异，但工作3年，身边的同事都获得了程度不同的提升和发展，只有她依旧在原来的职位没有变化，仅仅是薪水有所提升。她也曾经试图更换工作岗位以求得更大发展，但已经接近30岁的现实使得她根本没有获得机会。自认有能力的白茵不甘心永远坐在一个职员的位置上，但面对精力、体力和野心更胜一筹的男同事和上司，她不得不忍受现状。此外，即将步入婚姻殿堂的现实也让她面临着两难的选择，婚后她就要准备孕育下一代，否则从医学角度上来说超过30岁生育会有比较大的风险，为此需要休较长时间的产假。但经过几个月的假期回来之后，却不知道企业里还有没有她的位置。而结婚生子对每个人来说都是不可避免的事情，只是女性为此付出的代价要大得多。事实上她的几个女同事为了结婚生子最后选择的都是辞职，如此的结果更让白茵不忿，以至于当程诚进行心理咨询后准备结婚时，她却开始了犹豫。也许家庭对于女人来说更重要，但现代女性大多不甘心在家相夫教子。进取心遇到感情，如何取舍实在让人两难。

面对女性的特殊境遇，即使是职业咨询师闻先生也很困扰，因为他已经31岁的的妻子也面临着同样的问题。他告诉记者，这种状况不仅仅存在于中国，在西方也同样存在，只是国外对于女性工作福利的保障，使得问题没有那么突出。但在中国，IT行业激烈的竞争压力使得企业最大限度地缩减运营成本，为了女性生育长时间保留一个空缺职位的做法几乎是奇迹。而“玻璃天花板”的存在，则是一个隐性的难题，女性的这种竞争劣势是整个社会和经济制度的模式造成的，只有极少数人能打破这层天花板。

针对女性在30岁时面临的不利情况，闻先生给出如下建议。首先是在确定职业方向时就要考虑自身的特点，选择未来发展空间相对宽裕的行业和岗位，尽量减少“玻璃天花板”现象的出现。其次是尽力提高自身能力和素质，增强竞争力，首先要在女性中脱颖而出。此外，面对结婚生子与事业的冲突，事先要有足够的计划和心理准备，先为生育所必须的假期做好必要的资源储备，而且在必要的时候要有选择放弃的勇气。至于放弃什么，则要看每个人自己的选择，犹豫只会更坏事。

不知道闻先生的夫人最后是怎样的选择，相信他们能得到圆满的幸福。


“去喝一杯吧，为了31岁。”

尾声

关于“三十而立”，相信每个人都有自己的标准，每个人也有自己的境遇。在北京、上海这类大城市中立起来的难度和高度，远远要大于在一个普通小县城中。相信孔老夫子也并不是指望所有的人都成为丁磊、陈天桥、李彦宏什么的，只是作为这个时代中最先进行业的从业者，希望IT人在30岁时可以开始尝试把握自己，不要被飞速的科技车轮所吞没。

罗素曾经说：人要诗意地栖居于大地上。在疯狂的IT时代，我们能做到的只能是像个人一样立在钢筋水泥的城市里。

30岁，或者30碎。

明天你究竟是什么？

数码相机伴侣选购

■北京 藏甲楼

近几年，数码相机的成像质量不断提升，而价格却在不停下降，这使得越来越多的用户拥有了500万像素级甚至更高像素的数码相机。随着像素的不断攀升，对存储介质的容量也提出了更高的要求。回想过去的256MB走天下，而现在512MB已成标准配置，虽然数码存储卡价格一降再降，但是由于技术和成本的双重限制，数码存储卡的容量越大，性价比反而越不理想，加之使用数码存储卡的设备越来越多，手中那小小卡片的容量更显捉襟见肘。不得已之下，许多用户又再次将目光投向了内置硬盘的数码相机伴侣产品。

一、昨天，一招鲜吃遍天



当时的典型产品

现在说起这个话题，仿佛是很久很久以前的事情了，"数码相机伴侣"这个概念在国内大范围地流行，大约是在2003年至2004年，那时国内的主要IT卖场里到处充斥着"买数码相机伴侣吗？"一类的吆喝声。市场中更是品牌林立，从iMax（弛能）、爱国者、川宇、宽洋、美达、亚讯等知名度较高的品牌，到许多勉强叫得上或者叫不上名字的产品，几乎将当时的IT卖市场变成了"数码相机伴侣市场"。而随着数码存储卡容量的提升和价格下滑，在肉搏似的价格战中，数码相机伴侣市场逐渐离开了消费者的视野。



现在的产品已经发生了很大变化

数码相机伴侣的雏形

其实世界上第一台数码相机伴侣的诞生远要早于这个时间，2000年在美国一款采用5GB硬盘作为存储介质的数码相机伴侣开始销售，成为此类产品的鼻祖。当时这款产品的售价折合人民币约3000元，采用的是PCMCIA接口，显然是针对笔记本电脑用户的。高昂的价格和较小的适用面，导致这款产品几乎没有在国内销售过。


简单的机构易于生产

数码相机伴侣所采用的“硬盘+控制芯片电路+电池+外壳”的结构虽然简单，但却具备较好的通用性，易于生产组装，并且具备一定的可靠性，因此一直延续至今。尽管控制芯片和相应的电路设计具有一定的技术难度，但是由于嵌入式芯片设计厂家往往会提供完整的芯片电路设计方案，类似显卡中的“公版”，使生产数码相机伴侣的技术门槛几乎无限度地降低。这一点直接造成了后来品牌林立、良莠不齐的混乱的市场局面，使数码相机伴侣市场快速进入惨烈的价格战。

早期数码伴侣采用通用DSP芯片往往是因为没有专用的控制芯片，虽然能够实现较好的性能，但是却会增加成本，延长开发周期。而且，只有拥有较强技术实力的厂家才能开发出高稳定性的产品。在当时来说，采用通用DSP芯片是不得已而为之。


摩托罗拉的DSP芯片

时至今日，情况恰恰相反。出于芯片设计成本和销售方面的考虑，芯片制造商不愿意在数码相机伴侣专用芯片上投入过多精力。而数码相机伴侣制造商却因为需要拥有更多功能、更强性能，以及更小功耗的芯片，同时还要满足二次开发的需求，通用DSP成为芯片制造商和数码相机伴侣制造商一致的选择。目前采用新的DSP的数码相机伴侣还不多见，但是有消息表明国内外几个著名的数码相机伴侣制造商都已经开始进行这方面的研究和设计，相信在不远的将来，我们就能够见到相应的产品。


这样的产品是当时不敢想象的

那时的数码存储卡拥有者大部分是专业用户，他们往往对移动存储具有较高的需求，需要支持数码存储卡、大容量且便于携带的产品。当时数码存储卡容量普遍偏小且价格偏高，无法满足他们对容量的需求。如果用笔记本电脑作为存储平台，虽然可以满足存储容量和兼容各种存储卡的要求，但是受重量的影响，它在便携性方面又无法满足要求。最终，人们希望能够制造出一种使用小型硬盘作为存储介质，同时支持大多数数码存储卡的产品——这就是今天的数码相机伴侣产品。

第一代数码相机伴侣


Nixvue Digital Album

2000年底，新加坡的Nixvue公司推出了一款真正意义上的数码相机伴侣——Nixvue Digital Album。它采用2.5英寸硬盘作为存储介质，具有恢复、浏览（需要连接显示设备，如电视机、显示器等）和直接打印图象的功能。同时它提供了对CF、SM、MMC/SD以及MS（记忆棒）的支持。这款产品使用摩托罗拉的DSP芯片控制，提供10/20GB两种容量，同时配备了一块仅支持黑白双色的LCD屏幕，它的电池仅能够供用户传输大约64MB的数据。即使这款产品存在种种不足，价格高达5000元左右，依然取得了较广泛的认可。


Digital Album甚至没有连接电脑的接口

在2001年第一季度至2002年，Nixvue Digital Album及其后续产品都是这一领域的焦点，甚至出现了产品尚未发布就已经获奖的情况。其中Nixvue Vizor可以说是数码相机伴侣家族中的另类了。与同类产品不同的是，它基于便携式CD刻录设备设计，用户可以通过它将数据直接刻录在CD刻录盘上，打破了数码相机伴侣使用硬盘作为唯一存储介质的局面。但是随着硬盘价格的下跌，以及光盘刻录无法克服的种种弊端，这种产品很快从市场上消失了。

Nixvue Vizor



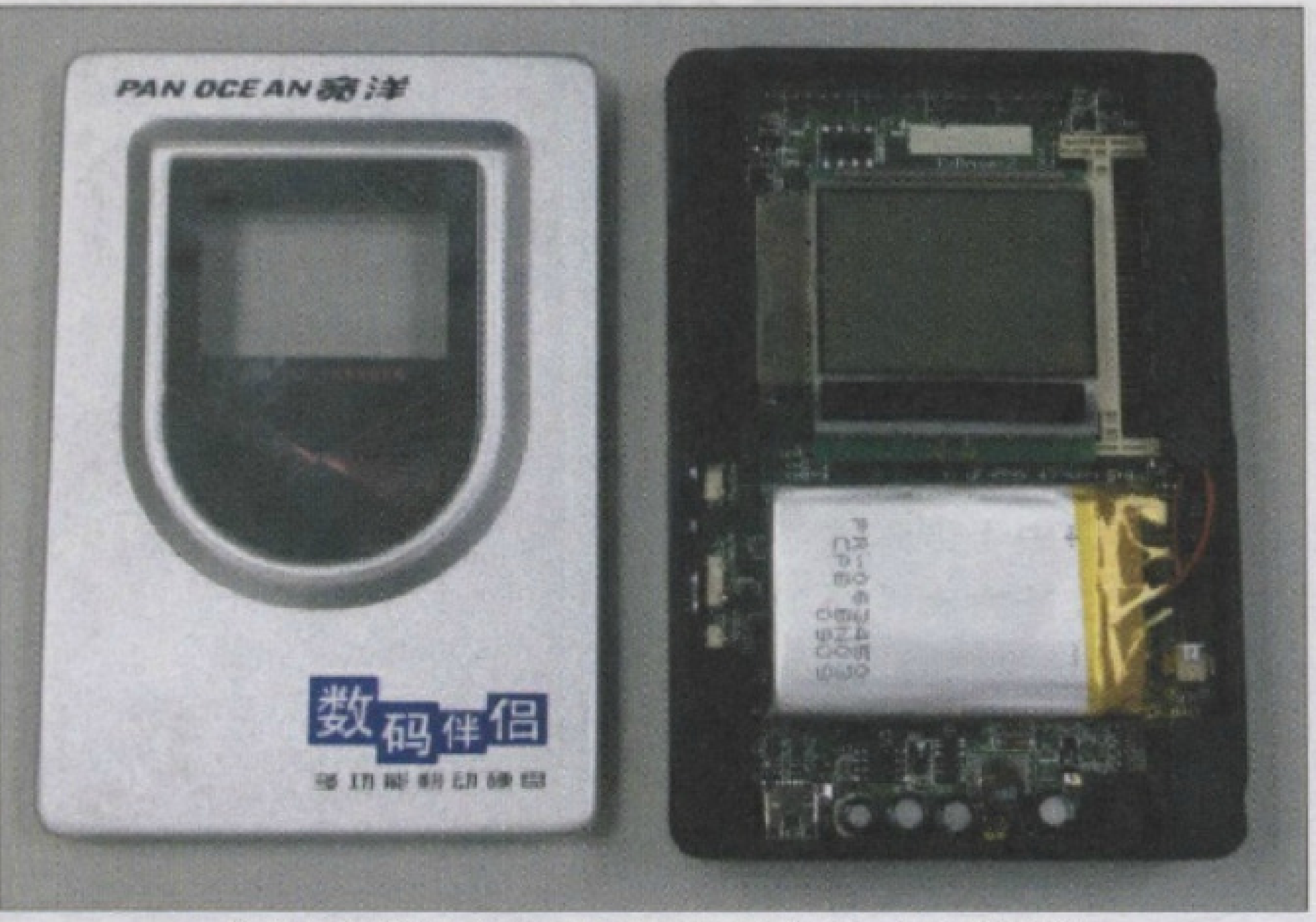
宇瞻等厂家也生产过类似的产品

第二代数码相机伴侣

国内的数码相机伴侣市场在2002年突然开始热闹起来，国内厂家大量涌入，其中宽洋、亚讯、川宇等品牌迅速崛起，这一时期几乎成了“数码相机伴侣普及

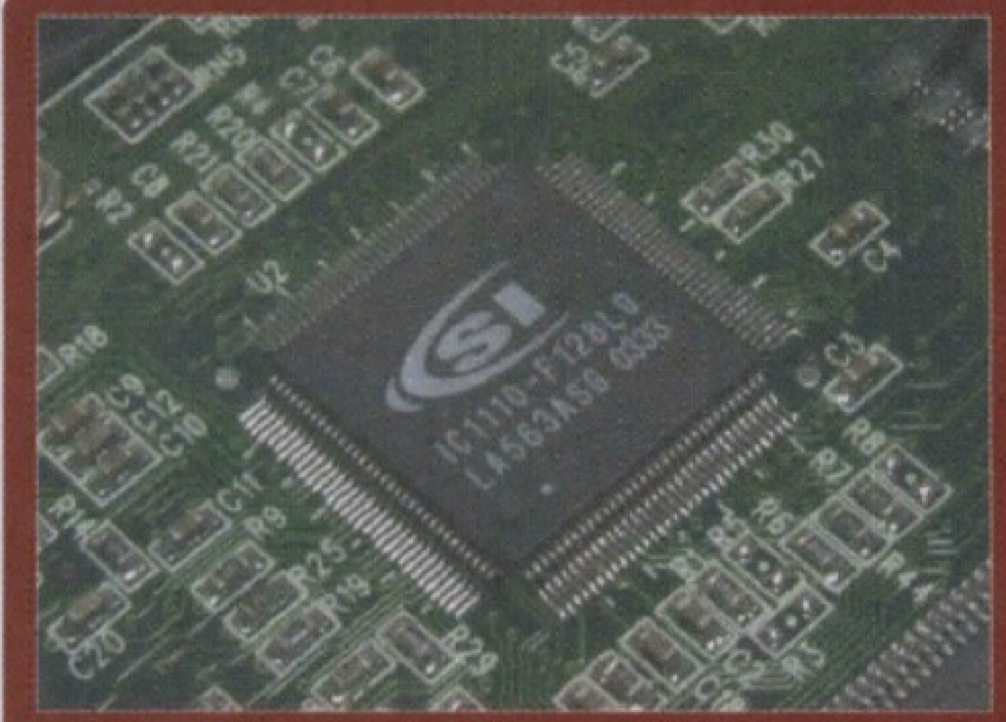


能够充当移动硬盘，是当时数码相机伴侣热销的一个重要原因



数码相机伴侣盒只是比移动硬盘盒多了电池和屏幕

年”，IT卖场里随处可见打听产品情况和招揽顾客购买数码相机伴侣的人。当时爱国者等厂家虽然推出了包括外壳、芯片电路、硬盘以及其他配件的“成品数码相机伴侣”（即包括硬盘、芯片电路、电池、外壳等的完整的产品），在产品质量、读写性能和数据安全方面超过其他产品，但是消费者更多选择的还是“散装”的“数码相机伴侣盒”——毕竟自己组装的价格几乎要比直接购买“成品”便宜一半。甚至许多原本计划购买移动硬盘的消费者，或出于性价比考虑，多花一点钱购买更多功能，或者为将来购买数码相机提前做准备，也选择了购买数码相机伴侣。


CSI芯片

数码相机伴侣市场的火热其实与芯片供应商的发力密不可分。与最初没有数码相机伴侣专用芯片的尴尬局面不同的是，在这一时期，涌现了众多方案供应商。其中爱国者、川宇和宽洋的部分产品采用了美国Phison公司的芯片，亚讯等使用CSI的方案，美达、力杰等使用SMSC方案，iMAX则推出了采用VIA芯片的产品，同时还有部分产品使用EWARE方案。部分产品现在依然可以在IT卖场中见到。

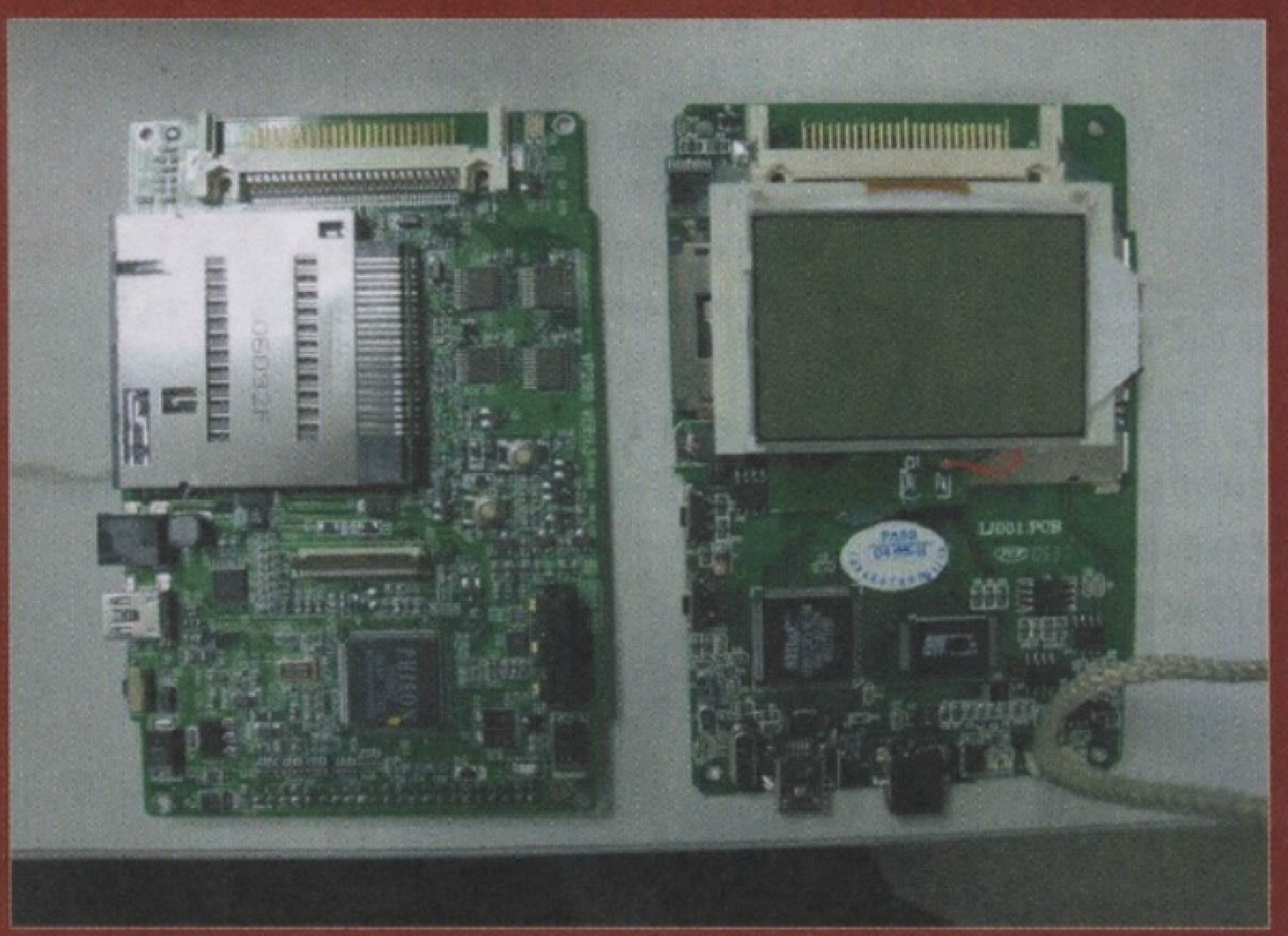
这其中早期采用Phison 2030芯片的产品只提供对USB 1.1接口的支持，传输速度较慢，无法满足用户的需求。随后的Phison 2060芯片则提供了对USB 2.0 Full speed接口的支持，传输速度提升到4MB/s，销售量也得到了一定提升。Phison方案的特点是功能丰富且工作稳定，在消费者中口碑较好，其后续型号至今依然为爱国者等厂家所采用。但是Phison方案由于成本较高，基本只出现在爱国者等少数几个品牌的“成品”中，散装市场比较少见。



Phison最早的芯片

采用CSI与SMSC方案的产品往往以低价取胜，据传国内散装数码相机伴侣盒产品采用的SMSC芯片大部分是由非正规渠道入境，因此价格更加低廉。采用SMSC芯片的产品通常具有读卡速度快、产品更新换

SMSC芯片虽然便宜，但是升级不便


使用Phison方案的产品明显比SMSC的更复杂


CSI早期的芯片



据传已经消失的EWARE公司

代快的特点。过去市场中常见的美达等品牌的使用蓝色背光屏幕的数码相机伴侣盒，普遍使用的都是SMSC芯片。SMSC方案产品的缺点是用户无法通过刷新Flash ROM等方法自行升级，如果有新的功能需求，只能购买新的产品，扩展性不好；同时产品的稳定性也较Phison方案差。需要注意的是，SMSC芯片的升级速度非常惊人，有时一个月内会更新好几个版本，个别厂家为了逃避芯片升级的费用自行破解，会造成产品在正常使用中频繁丢失数据甚至自动格式化硬盘的现象。因此消费者在选购的时候应当尽量选择口碑较好的品牌，对于不知名的小品牌要谨慎选择。

EWARE方案的产品由于可以在开机时自动显示上次备份的结果，虽然性能平平，且产品质量参差不齐，但是凭借易用性较好和相对低廉的价格，在这一时期也取得了相当不错的销售量。遗憾的是EWARE公司最终由于种种原因彻底退出了零售市场。现在我们已经无法在网络上找到任何有关EWARE的新的正式消息，甚至连其官方网站都已经不复存在。

2004年年底，空前惨烈的价格战导致散装数码相机伴侣盒的最低价格甚至降到了100元附近，产品价格降低导致利润急剧下降，由于过分控制成本造成故障率直线上升，种种不利因素导致大量数码相机伴侣厂家或“死亡”或退出，甚至连一度销量良好的美达也从此销声匿迹。经历一番纷乱之后，尽管后续的产品在功能和性能上都有了大幅度的提升，但是数码相机伴侣市场的“青春期”已是一去不复返了。



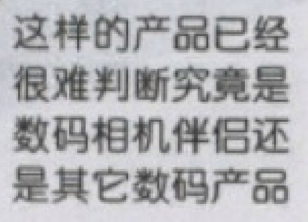
做工低劣的散装产品

二、今天，十八般武艺样样稀松

经历了市场整饬之后，数码相机伴侣逐渐过渡到第三代。第三代数码相机伴侣开始沿着两个方向发展，首先是品牌集中化，过去充斥市场的“山寨货”和“野牌子”越来越少，宽洋、力杰等过去口碑较好的厂家成为中低端的主力，iMAX和爱国者的主要产品依然固守高端市场。同时部分日系的相机厂家也开始推出自有品牌的数码相机伴侣产品，但是由于价格高昂，在国内的零售市场中基本只有少数专业用户购买。


简单实用的产品很受欢迎

另一个方向是产品功能多样化，2004年年底，配置1.8英寸彩色液晶显示屏的iMAX AV100和配置2.5英寸彩色液晶显示屏的爱国者P605的出现，标志着数码相机伴侣彩屏化的开始。这一时期的产品iMAX与爱国者都不约而同地采用了Phison的解决方案，为用户提供了更直观的图片浏览和备份方式，受到消费者的欢迎。


这样的产品已经很难判断究竟是数码相机伴侣还是其它数码产品

iMAX AV100

屏幕尺寸： 2英寸

参考价格： 2480元

咨询电话： 010-88400892



iMAX AV100采用2英寸低温硅液晶显示屏，支持JPEG、TIFF、BMP、RAW等格式的图片浏览、缩放和位移，并可进行自动连续播放。它还支持最大740×480@25fps的MPEG-4格式视频文件的播放。配备最大容量2000mAh的超强锂电池，可连续工作2个小时以上，或最长播放4个小时的MPEG-4格式视频文件，同时支持电池更换。AV100可以支持最高容量达到100GB的硬盘，三合一插槽兼容目前市面上所有的数码存储卡。

从2005年开始，为了寻找新的卖点刺激疲软的市场，数码相机伴侣的功能日渐庞杂，从图片浏览到MP3、MP4播放，甚至是录音/录像（视频输入），FM、游戏和红外遥控等功能样样不缺。多功能确实能够为用户带来更多的便利，但是在目前制造成本与电池技术的双重制约下，这样的“N合一”产品却未必能达到其应有的效果。

iMAX AV6000

屏幕尺寸： 3.5英寸

参考价格： 4899元

咨询电话： 010-88400892



AV6000采用3.5英寸1670万色低温多晶硅液晶显示屏，使图片浏览和视频播放效果得到了极大的提升。它采用3个多合一卡槽，全面兼容市面所有主流数码存储卡。AV6000支持多种音频格式，可播放MP3、WAV、WMA、AAC等格式的音频文件，并能以最大740×480@30fps回放MPEG-4视频文件。另外AV6000还附带PIC Bridge直接打印、直接录制电视节目、FM调频、FM转录成MP3等等功能。

爱国者 P605

屏幕尺寸： 2英寸

参考价格： 40GB/4399元，60GB/4999元，80GB/7199元，100GB/9599元，120GB/11599元

咨询电话： 010-82607775

P605支持所有市场上主流的存储卡，兼容性较好。它的2英寸低温多晶硅彩色液晶屏分辨率为558×234，响应速度较快、分辨率高适合图片浏览和播放MPEG-4格式的视频文件。独特的商务演示功能，可将PowerPoint文档另存后通过投影机进行演示。虽然P605采用的是NP120标准锂电池，只有1800mAh的容量，但是使用时间并不比AV100短，不过遗憾的是电池不可更换。P605提供了40～120GB多个不同容量的型号。

爱国者 P705

屏幕尺寸： 3.5英寸

参考价格： 20GB/5999元

咨询电话： 010-82607775

爱国者P705采用DSP+ARM双内核构架，同样配置了3.5英寸1600万色低温多晶硅显示屏，显示效果细腻逼真，可以30fps的速度播放分辨率为352×240的MPEG-4视频文件。作为数码相机伴侣，P705支持所有主流数码存储卡，同时还支持大部分主流数码摄像机，可做

到视频转录或边摄边录。另外P705还具有MP3播放、录音、FM调频、电子书、PPT演示、游戏等功能。

爱国者P705

首先限于产品的总体成本，目前的数码相机伴侣不太可能采用大尺寸的液晶屏幕，事实上目前大部分产品配置的都是1.8～2.5英寸的显示屏，作为MP4播放器使用实际效果有限。仅此一条就使得MP4播放功能无法物尽其用，同样对于MP3播放、视频录制等功能而言，都因为受到成本制约而无法实现较好的效果，同时便携性也要比MP3/MP4播放器差一些。

其次电池问题一直是数码设备的心腹大患，对于功能越来越多的数码相机伴侣来说更是如此。有限的能源很难兼顾所有功能的应用，大面积的液晶屏幕会快速地消耗掉电池中的电力，而图片的备份和转储是数码相机伴侣的首要职能，更需要充沛的电力保障。如此一来，对于部分用户来说，掏钱买了一大堆功能，大部分时候却一个也不敢使用，功能越多等于鸡肋越多，也就是说消费者所花的“冤枉钱”越多。因此虽然数码相机伴侣发展到了第三代，甚至有人说已经进入了第四代，但是实际上消费者保有量最大的依然是第二代的产品。毕竟绝大部分消费者购买数码相机伴侣的直接目的（往往也是唯一目的），就是照片的备份转储，而且新产品较高的价格也阻碍了它的大量普及。

当然也并不是说厂家开发的所有新功能都是无用的，在种种新功能中，OTG（On-The-Go）技术可以说是实用型的代表。OTG是近年发展起来的新技术，2001年12月18日由USB Implementers Forum公布，主要应用于各种不同的设备或移动设备间的连接，进行数据交换。特别是PDA、移动电话、消费类电子设备。

通俗地讲OTG技术的目的就是要在没有主机的情况下，实现设备间的数据传送。例如数码相机直接连接到打印机上进行打印，利用OTG技术，连接两台设备间的USB口，就可以将拍出的相片立即打印出来；同理也可以将数码照相机中的数据，通过OTG技术传送到具备USB接口的数码相机伴侣中。这样用户在野外拍摄时，就没有必要携带许多价格昂贵的存储卡，或者背一台笔记本电脑。

对于数码相机伴侣而言，OTG技术的出现让使用变得更为简单，甚至简单到只需连上数码相机按下“Copy”按钮就可以完成照片的拷贝工作（需要注意的是，这样传输照片时会同时消耗数码相机和数码相机伴侣的电力）。选择使用OTG技术的数码相机伴侣时，要注意选择支持USB 2.0接口的产品，在保证高速传输的同时还能够节约电力。

其实目前最新的数码相机伴侣产品，在数据的安全性和工作稳定性上都远远超过了早期的产品。抛开那些花哨的功能不谈，仅凭借其普遍4小时以上的使用时间，以及在防震（目前几大品牌的成品数码相机伴侣普遍可以抵抗3米自由跌落的震动）、数据恢复、图片预览等方面的功能，依然是在意数据安全的用户的最佳选择，只是由其他功能带来的额外投资无法避免。

三、明天，你究竟是什么？

数码相机伴侣到现在已经发展了快7年，从其发展历程来看，笔者认为在2006年里，数码相机伴侣的显示屏幕将会越来越大，具备3.5英寸以上显示屏的产品将成为主流。随着便携式电源以及便携式太阳能充电器产品的发展，对于专业用户而言，数码相机伴侣的电力需求将得到缓解，OTG技术将得到更进一步的利用，GPS全球卫星定位和导航功能也极有可能被引入数码相机伴侣中，同时MP4播放等娱乐功能将不再是鸡肋，更大的屏幕会在图像浏览和处理方面为我们带来更多新的功能。从这一点看，数码相机伴侣未来的发展目的将是尽可能多地减少用户背包中的设备数量，这也给其产品定位造成了困难，当数码相机伴侣的功能越来越多，性能越来越强，我们究竟该如何称呼它呢？或许“数码伴侣”是最合适的称谓了。

从存储介质方面考虑，在未来的一段时间里，我们或许将看到两种完全不同的产品，一种是采用Flash芯片或者微硬盘的“小”容量产品（容量可能在2GB～6GB之间），可以提供更长的续航时间和更好的便携性；另外一种则采用容量更大、体积更小的硬盘产品，提供给专业用户高性能、高可靠性和更多的功能。从产品线方面看，中高端产品将进一步细分，充分发挥数码相机伴侣多功能的优势，针对不同的用户在功能上具有不同的侧重点，以适应用户的需求。极有可能出现全能型产品和专一型产品（只具备数码相机伴侣的基本的功能）。低端产品由于价格透明，厂家会力求渠道扁平化，在有限的价格空间内保证产品质量并争取更多的利润。总体来说，我们可以用比今天更少的钱，买到更好的产品。

我们只要音乐！



- 音质表现出色
- 造型美观，制造工艺优良
- 功能过于单一
- 一款用于纯粹的音乐欣赏的产品

产品型号：	NW-A1000/NW-A3000
容　　量：	6GB/20GB
音频文件：	MP3(16～320kbps)/ATRAC
显 示 屏：	OLED液晶屏
接　　口：	耳机插孔/专用数据接口
尺　　寸：	88mm×55mm×18.5mm /104mm×65.5mm ×21.5mm
重　　量：	109g/182g（实测）
附　　件：	耳机/数据线/充电器/耳机延长线/说明书及安装光盘
价　　格：	2 490元/2 690元
咨询电话：	800-820-9000

2005年初索尼隆重发布的E400/500系列数字音乐播放器，凭借优秀的外观设计和出色音质，赢得了不错的反响，正式宣告Walkman品牌回归消费者视野。其后的硬盘式产品HD-5也曾在本刊的横向评测中取得相当不错的成绩。2006年新年伊始，我们又收到了索尼公司送测的Net Walkman全新A系列产品：NW-A1000（6GB）和A3000（20GB）。

从索尼的产品定位来看，A系列属于高端产品，给人的第一印象是包装的改变，终于摒弃了以往简陋的包装。打开包装之后，我们发现A1000与A3000的区别仅仅在于体积大小——采用微硬盘的A1000明显要比A3000小一圈。这两款播放器都采用了一种扁平的近似长方体的造型，但是所有的棱角和边线均有一定弧度，透明的塑料前面板与金属背壳严丝合缝，整体制造工艺相当出色。透明材质的外壳硬度不错，不易磨损，但是显示屏部分的外壳受外力影响容易变形，某些条件下可能会损坏屏幕。显示屏依旧沿用了单色液晶屏幕，文字显示清晰，效果不错。另外，A系列提供的多国语言支持让我们得以将送测的日版机器调整为简体中文显示。

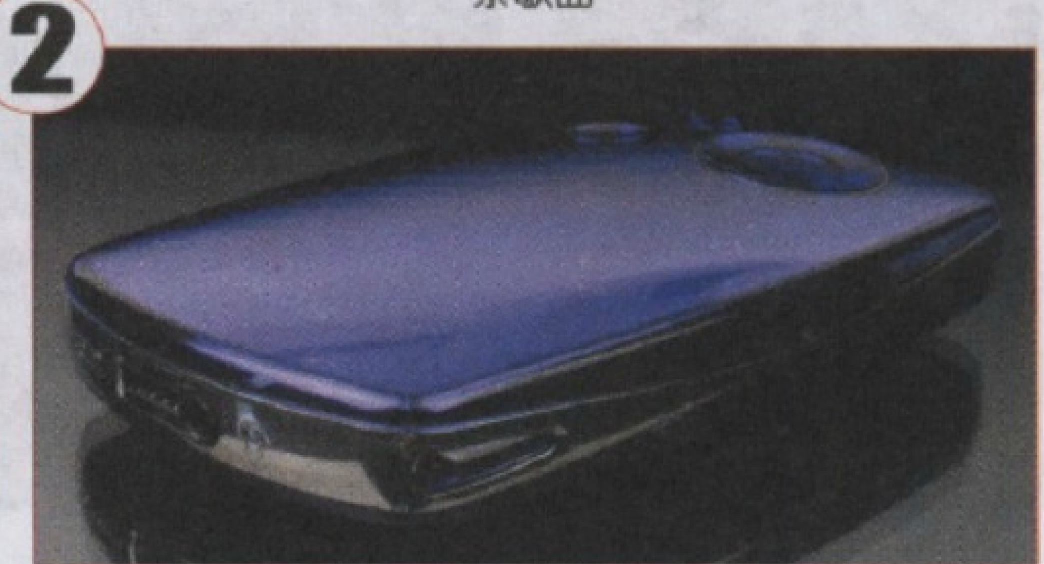
A系列的大部分操控通过一组5向组合键和独立的菜单（Option）键以及返回（Back）键即可完成。按键手感尚可，加上分布合理，用户在熟悉之后完全可以在口袋中免视操作。音量控制按键独立设置在右上角。值得一提的是位于左上角的Link键，这个按键可以帮助用户搜索与当前播放歌曲的演唱者相关联的歌手作品。除此之外，A系列还提供了按首字母、流派、歌手、发行年份以及用户评价等多种歌曲检索方式，使用起来非常方便。

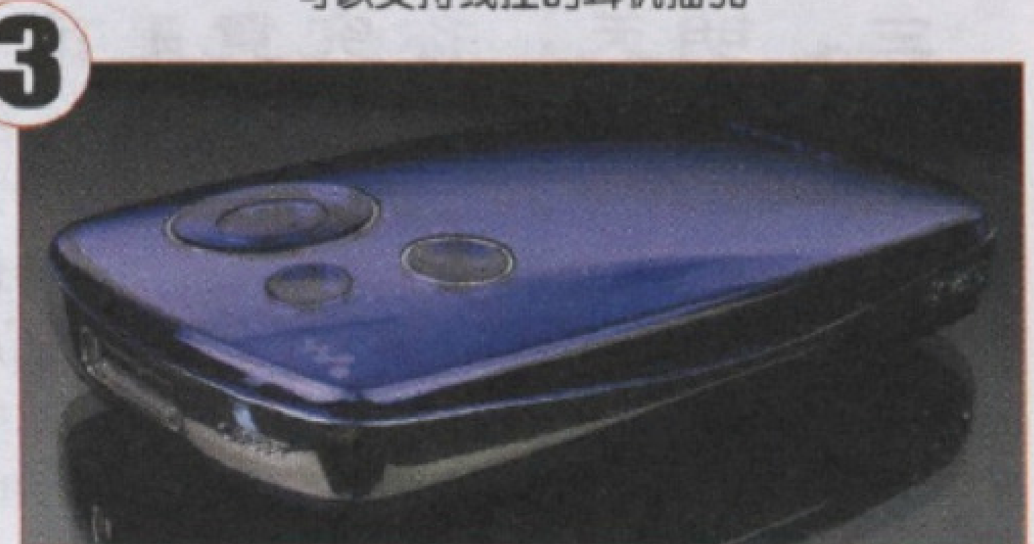
软件方面，过去的Sonic Stage已经变成了“Connect Player”，无论操作界面还是功能支持都比以往有了很大改进。得益于索尼在电池方面的技术优势，使用充电器只需要2个小时左右就可以充满，A系列的虚拟动力引擎技术在测试中为A1000提供了近18个小时的播放时间，而A3000则达到了30小时以上。考虑到A系列的存储介质对电力的消耗，播放时间已经可以令人满意。G感震技术在测试中表现出色，在运动中也能够流畅地播放。

在功能方面，确实很难理解当对手纷纷开始采用彩色屏幕，支持图片浏览和视频播放的时候，索尼却依然我行我素地推出一款除了音乐播放的必需功能外没有其他任何附加功能的产品，甚至连FM收音和录音都不支持。就这一点来说，虽然我们认为或许索尼是在坚持一种源自Walkman品牌的文化或者理念，但是这也体现出其对于大容量MP3播放器的功能定义过于狭隘。究竟消费者是否能够接受，只能留待市场去检验。

1

Link按键按下后产品的背光将整体变为橙色，并开始搜索歌曲

2

可以支持线控的耳机插孔

3

底部的数据接口虽然采用了特殊规格，但支持USB 2.0

■晶合实验室 壹分

——索尼 NW-A1000/3000 数字音乐播放器


A1000的背面有挂绳孔，A3000则没有

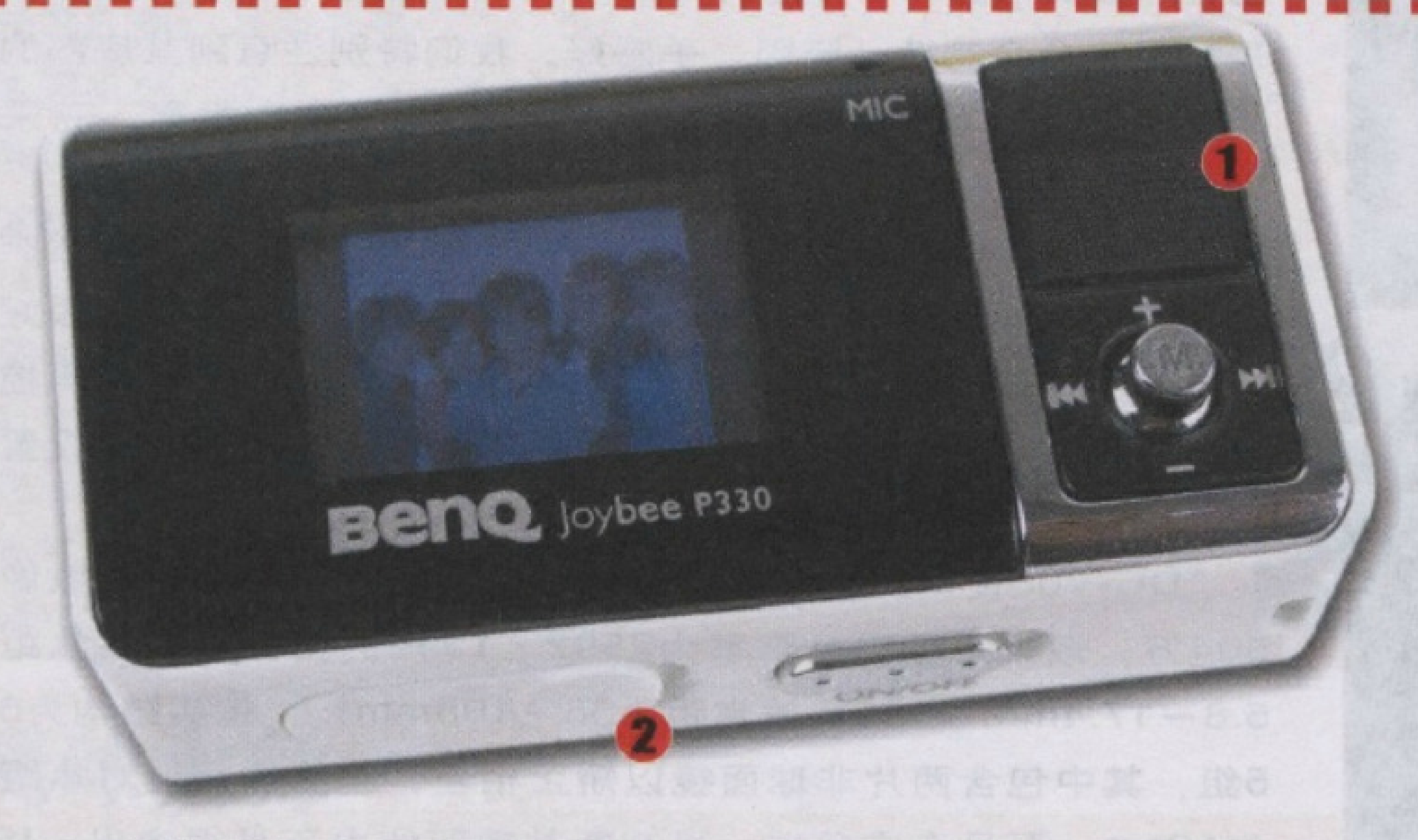
A系列均标配MDR-E931耳塞和一条耳机延长线，为尽可能避免耳塞的影响，音质测试中我们使用铁三角的ATH-AD1000耳机来考察A系列产品的表现。正所谓业精于专，凭借索尼多年浸淫其中的丰富经验，A系列在音质上确实表现出了过人的实力。A系列的低频结实有力，量感略少；中频温润致密，温暖的人声甚至改变了ATH-AD1000清淡的风格；高频方面拥有足够的延伸，优秀的解析力带来了丰富的细节。A系列产品声场较宽阔，定位准确。由于存储介质的原因，在曲目切换时无可避免地出现轻微噪声。

总体而言，A系列像个从容的、温文尔雅的歌手，出色的音乐性很容易打动听众。较好的声场和定位在室内小品或者小编制的曲目欣赏方面也能达到非常不错的效果。曾经有句名言叫作“只有偏执狂才能生存”，或许我们可以认为A系列是一群偏执狂为另外一群偏执狂打造的礼物——他们拥有一对挑剔的耳朵，随时随地都对音乐有着无比的渴求，同时又不在乎其他功能。P

■晶合实验室 魔之左手

掌中电视

——明基P330 MP3播放器



- 设计做工成熟
- 人声表现优秀
- 屏幕较小
- 彩屏MP3的成熟作品之一

容　　量：	256MB
文件格式：	MP3/WMA/WAV/amv/JPG/BMP/GIF/TXT
显 示 屏：	全彩OLED
接　　口：	USB 2.0
尺　　寸：	60mm×31.5mm×16mm
重　　量：	36g（实测）
附　　件：	耳机/USB连接线/旅行充电器/使用说明书/驱动工具光盘
价　　格：	699元
咨询电话：	400-888-0666

BenQ的MP3产品尽管在造型和功能方面少有惊人之作，但总是显得稳重而实用。在市场上彩屏MP3已非常多的时候，BenQ才推出了面向主流市场的彩屏产品，Joybee P330就是其中之一。

Joybee P330的造型方方正正，外形相当简洁，从正面看颇像老式的电视机。外部仅有电源、播放、录音/重放、EQ等几个按键，大部分功能都通过正面的五向导航键进行操作。正面的全彩LED屏幕效果不错，不过96×64的分辨率只能勉强看看其支持的amv视频和小图片，或者以每页32个字左右的设置看看TXT电子书。

该产品的音频播放效果相当不错，中频人声较通透，不过低频方面显得较混浊，高音的表现力略有欠缺。总体来看，它是一款中规中矩的彩屏MP3产品，不过凭BenQ在设计和做工上的优势，在同档次产品中有一定的吸引力。P



1 可旋转的USB接口盖，很不错的设计



2 造型很像“电视”的扬声器，其实并未内置喇叭

■晶合实验室 别理我

贺岁相机
——爱国者DC-V68数码相机



😊 做工精致
😊 自动色温准确
☹ 广角端有暗角
我说 DC-V68设计更为成熟，但表现尚未有质的提高

有效像素：	504万
最高分辨率：	2592×1944
变　　焦：	3×光学
最大光圈：	2.6/4.8
135等效焦距：	35～105mm
最近对焦距离：	10cm微距
ISO：	100/200/400
存　　储：	SD/MMC
录　　像：	640×480@30fps
电　　池：	NP40
体　　积：	86.5mm×58.0mm×19.9mm（不含凸起物）
重　　量：	124g（实测，不含电池等附件）
附　　件：	无（工程样机）
价　　格：	2299元
咨询电话：	010-82607775

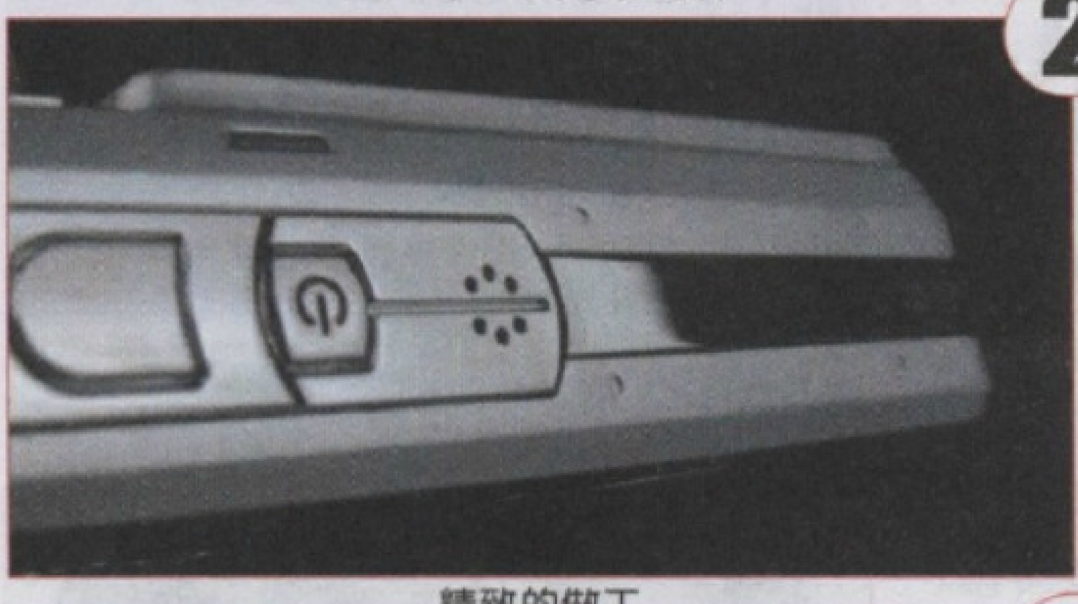


超大的2.5英寸液晶屏

DC-V68是一款轻薄的时尚卡片机，重量仅124g，机身尺寸86.5mm×58.0mm×19.9mm。不过19.9mm的厚度是不包括凸起物的，实际上液晶屏部位的机身约24mm。即便如此它也是相当轻薄的，和国外同类产品相比也毫不逊色。

相机的制作工艺很好，从大量细节来看，其模具的精度很高，已往“国货粗糙”的普遍状况在DC-V68面前没有得到印证。机身采用镁铝合金制造，坚固，手感好。我们特别注意到其底部的脚架孔也使用了耐用的金属材料，严谨的制作令人满意。它采用650mAh锂电供电，充电时变压器直接接驳相机，很方便。

DC-V68采用2.5英寸液晶屏，像素达23万，是目前同类产品中的最高指标，可提供很好的解析度。显示静态画面效果很好，但动态画面回放有较明显的拖影，延迟时间稍长。相机的操控主要集中在背部右侧。作为一款强调易用性的DC，它的按键设置较为合理，不用查阅说明书就能轻松上手。

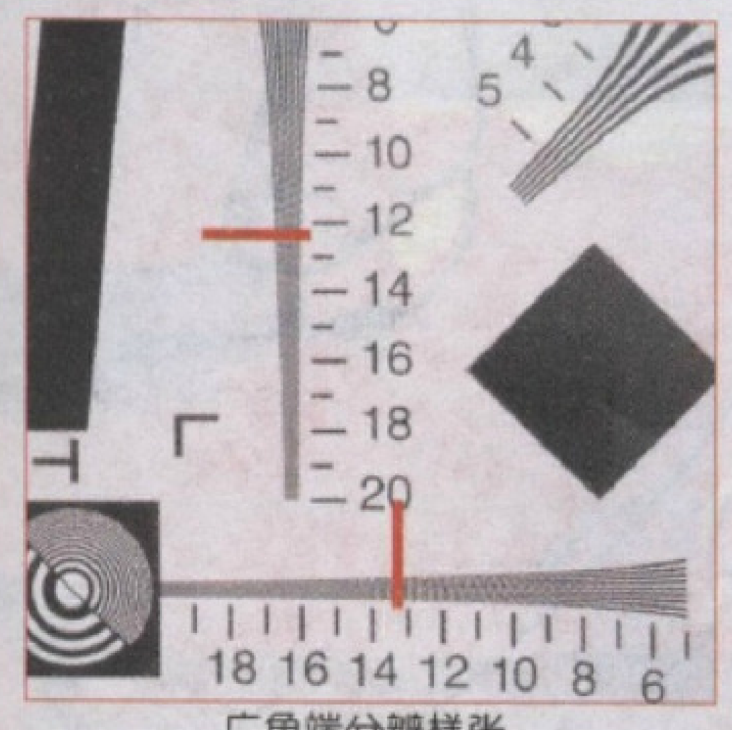

精致的做工

DC-V68使用一块1/2.5英寸519万像素CCD，实际有效像素504万，最大可输出分辨率为2592×1944的图像。镜头焦距为5.8～17.4mm（135等效焦距为35～105mm），镜头结构为6片5组，其中包含两片非球面镜以矫正相差，镜头的最近对焦距离为10cm，而且在广角端，可判断其微距能力不是很突出；ISO感光度设置为100、200、400；其测光方式为中央、全区。V68没有手动功能，场景模式包括人物、风景、夜景、运动、自动，包括了最典型的几类曝光组合。它的视频拍摄功能相当强悍，支持640×480@30fps（MPEG4格式）不限时摄像，给用户很大的创作空间；内置32MB内存，支持SD/MMC卡扩展。V68没有提供手动白平衡功能，这对它随后的测试是一个考验。



操控按键局部

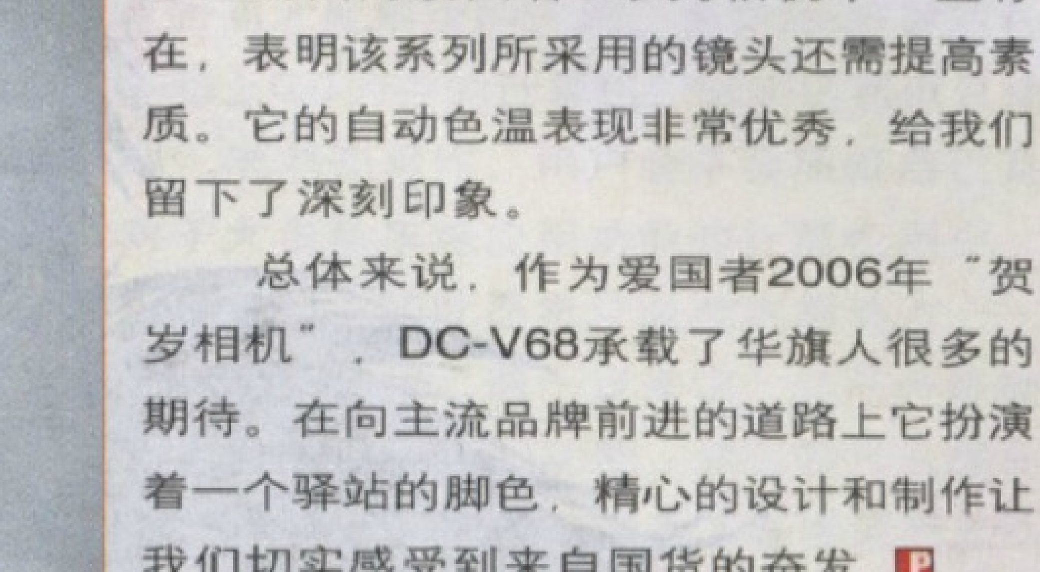
测试中DC-V68开机迅速，中央单点对焦效率很高，即便是反差较低的被摄物也能很好对焦。虽然其镜头的分辨率不算很高，但能满足日常拍摄，广角端分辨率高于长焦端。镜头畸变控制一般，广角端可看到较明显的桶形畸变。其微距能力不强，从畸变和微距样张可看出它广角端的暗角还较为明显。这一现象在我们



广角端分辨样张



微距样张，可看到四周暗角



已往测试的爱国者V系列相机中一直存在，表明该系列所采用的镜头还需提高素质。它的自动色温表现非常优秀，给我们留下了深刻印象。

总体来说，作为爱国者2006年“贺岁相机”，DC-V68承载了华旗人很多的期待。在向主流品牌前进的道路上它扮演着一个驿站的脚色，精心的设计和制作让我们切实感受到来自国货的奋发。

长焦端分辨样张，明显较广角端差

畸变控制能力较好



自动色温相当优秀

水浒英杰传2

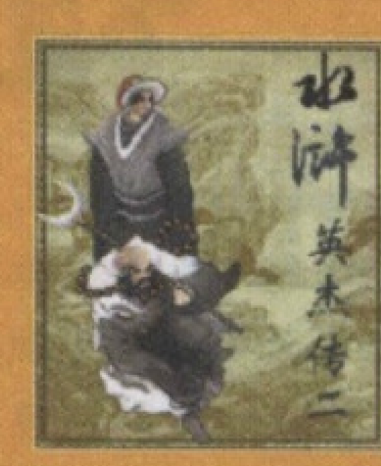
开发厂商： 岩浆数码

适用机型： 摩托罗拉C/E/V系列；索爱K700c；诺基亚S40/S60等

收费价格： 6元/次

下载途径： 发送“水浒英杰传2”到996641

水浒故事可谓家喻户晓，但是相应的游戏却远没有三国那样多，现在手机上也有了一款以水浒为题材的游戏，林冲刺配沧州府，晁盖智取生辰纲，武松景阳冈打虎这些家喻户晓的经典片段都会在这款游戏出现。游戏画面简洁，游戏性尚可，适合那些对占山为王，攻州占府的生涯具有浓厚兴趣的玩家。







网球大师

开发厂商： 格锐数码

适用机型： 摩托罗拉C/E/V系列；索爱K700c；诺基亚S40/S60等

收费价格： 6元/次

下载途径： 登录移动梦网→游戏百宝箱→体育竞速→网球大师





体育类游戏往往在手机上无法获得满意的视觉效果，于是大部分厂家都在游戏性上下工夫，《网球大师》就是这样一款游戏。游戏的乐趣可以说全在操作技巧的提升上，方向键既能控制选手的跑动，又能在发出击球动作到实际击到球的这段时间里控制球的速度和偏角。基本操作和高级技巧都融入了这同一套机制内，玩家在对游戏逐渐熟悉的过程中会不断发现新的乐趣和窍门。



坐山观虎斗

2006年，谁将挑战微软？

■广东 GZ

软件市场的波澜不惊已有数年时间，然而在新的一年，这种沉寂将被彻底打破，随着微软推出的重量级产品逐渐上市，软件行业一成不变的模式有望迎来新的发展机遇。以往微软产品普遍疲软、停滞不前，新产品终于能带来革命性的技术或理念，它们在不到一年的时间逐渐爆发，这种强势出击会不会让市场再度陷入战国时代？答案是显而易见的，剩下的疑惑只是，2006年，谁将挑战微软？

一、个人市场——Google？

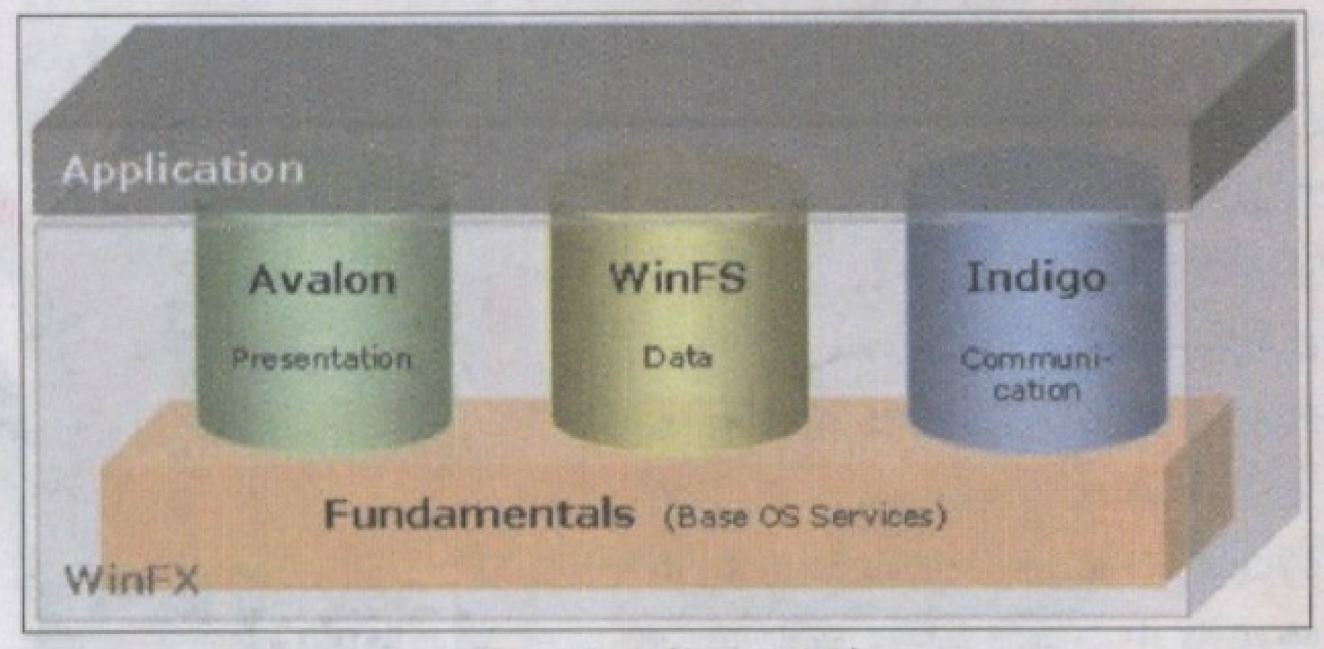
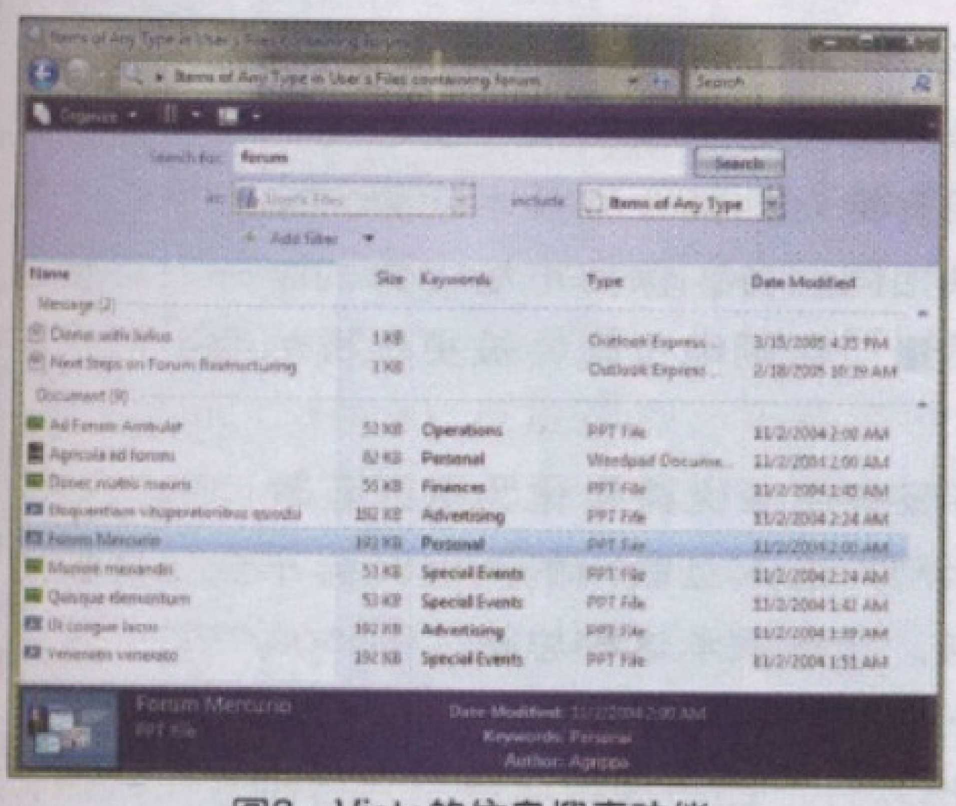


图1：Vista的三大支柱

1.Microsoft——Vista

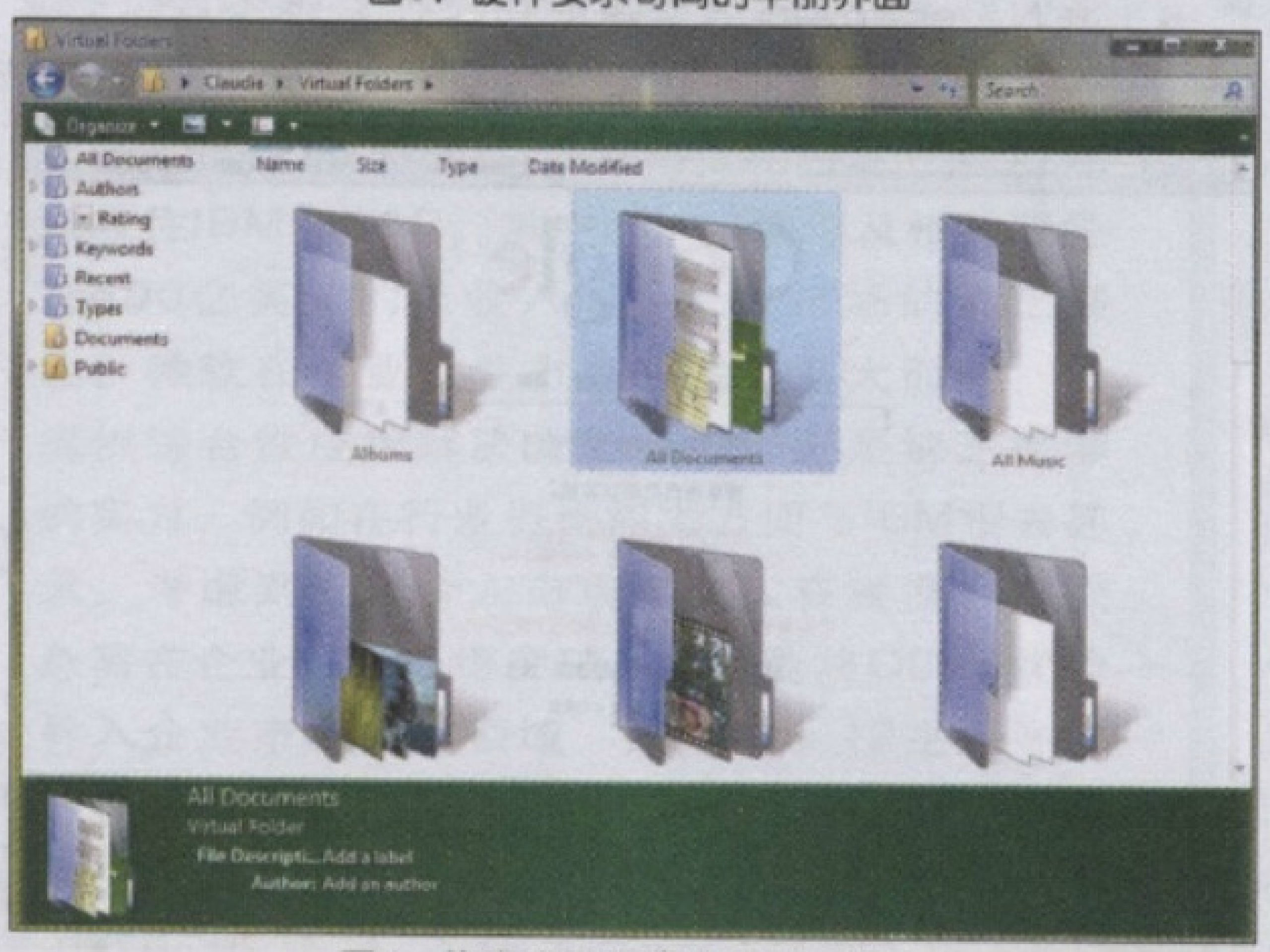
操作系统Windows Vista终将在2006年秋季推出，五年磨一剑对于软件业是相当漫长的时间，那么这种等待能否迎来具有创造性的产品？Windows Vista的新技术包含三大核心（图1），即Avalon（Windows Presentation Foundation，系统图形子系统）、Indigo（Windows Communication Foundation，系统通信子系统）和WinFS（Windows File Systems，系统存储子系统）。不过对于终端用户而言，或许能从Vista的Aero主题界面领略Avalon的风采，却很难直观地理解新技术究竟能怎样改变操作系统。


图2：Vista的信息搜索功能

如果要简单解释Windows Vista较以往Windows操作系统的最本质区别，那就是微软将服务器数据库技术全面引入桌面操作系统。由于用户目前基本只能依靠自身记忆来获取信息数据，事实上面对于计算机不断膨胀的本地存储，尤其是互联网近乎无限获取的信息，这其实意味着不可完成的任务。数据库技术的引入正是要解决用户遭遇“关心它是什么，而不关心它在那里”的难题（图2）。

毫无疑问Vista的技术变化是革命性的，这将从根本改变目前个人用户的数据管理模式，使得操作系统不再仅仅是应用程序的平台，而是信息数据更有效的管理工具。不过即使拥有如此明显的理论优势，微软仍然面临着前所未有的困难。首先升级Vista的成本实在过高，抛开操作系统本身成本不论，Vista对于计算机硬件的要求近乎无耻（图3），要想完美体验Vista提供的所有功能，用户甚至必须更换显示器。事实上Windows Vista的系统


图3：硬件要求奇高的华丽界面


图4：信息自动收集的虚拟文件夹

架构产生了极大变化，软件环境必须同时作出相应的调整，可这是只有时间才能解决的问题。为Vista配置双核CPU、顶级显卡和上GB内存的计算机，其实仍然也只是用来游戏、上网、学习和写作，用户会不会质疑自己是否精神失常？对于大多数单纯应用功能的计算机用户，数据管理显然不足以产生如此昂贵升级成本的动力——即使它是革命性的技术变化。退一步来说，让不升级硬件的用户接受执行Vista最基本的功能，那么有什么理由说服这些用户迁移到Vista平台，仅仅为了看得见的虚拟文件夹（图4）和桌面搜索功能？用户为什么不干脆选择另一种做法，在目前的操作系统上加入Google的桌面搜索，这更加简单而且不增加任何成本。这再次引出了人们讨论多年的问题，除微软自己外，在桌面系统市场上还有谁能威胁Windows？

2.苹果——Mac OS

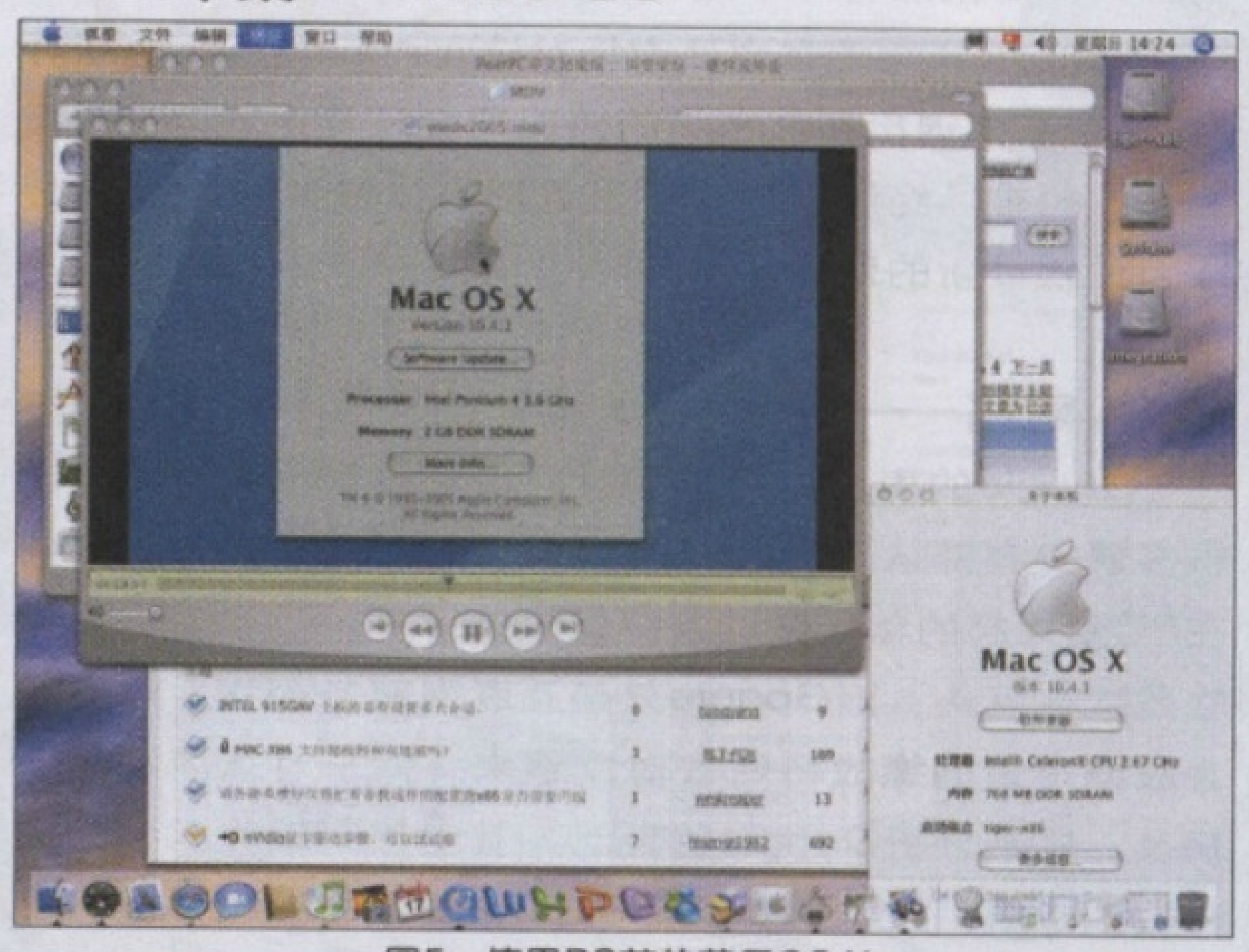


图5：使用PC芯的苹果OS X

微软的根基是形成垄断的桌面操作系统，这一点是所有人的共识，要挑战微软似乎就无法避免桌面市场上的竞争。苹果是曾经被寄予厚望的选手，苹果操作系统的性能应足够抗衡Windows，可苹果始终以封闭平台掩盖自身的问题，因此从形式上而言苹果属于标准的硬件厂商，其开发的软件产品只是硬件的增值附属品。微软及其它软件厂商在苹果计算机平台上获利甚丰，苹果在PC软件市场却几乎一无所获。最近的事实是苹果计算机转用X86结构的处理器，不过苹果仍然刻意设限使OS X只支持苹果计算机，并不能在其它X86处理器的普通PC上运行（图5）。既然拥有如此优秀的操作系统却为何不向PC平台进军？更直接的结果其实是微软终于兵不血刃地进入了最后一块桌面市场。苹果的问题就是偏安一隅，怯懦畏惧微软，在开放平台上，其竞争力非常令人怀疑，也根本不值得信赖。

3.开源——Linux

这种背景之下Linux被众多IT厂商炒作推出，可Linux的成长历程已有10年，与Windows统治桌面市场的时间完全一样，却始终不能解决作为桌面系统应用（学习）

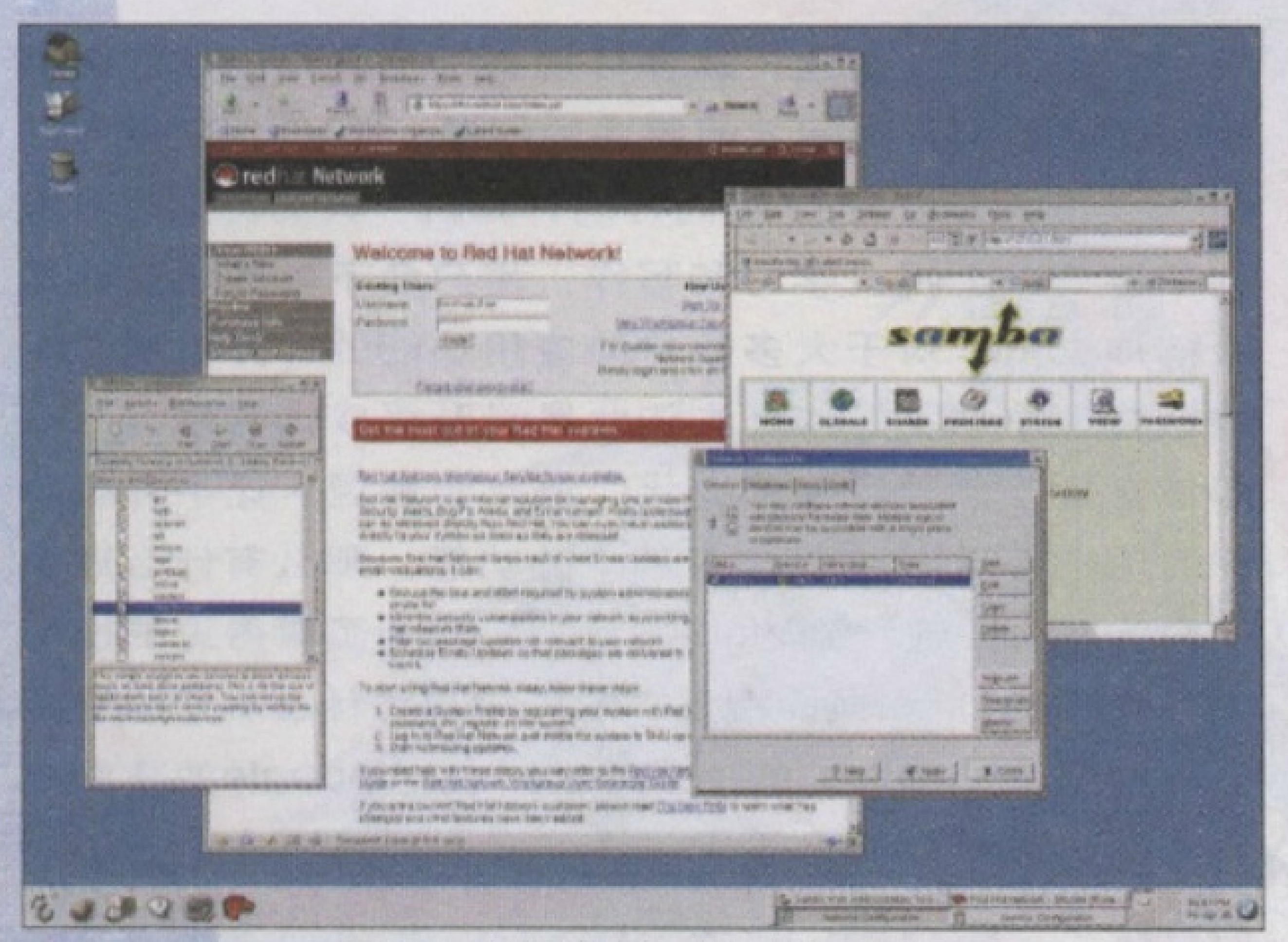


图6：已经退出桌面市场的Redhat

成本过高的问题，而自豪的开源特性也正成为Linux问题的源头。如果没有一个绝对强势的厂商负责Linux的商业化，Linux就不可能在桌面市场对抗Windows，像Redhat（图6）颓然退出桌面市场的情况仍会反复重演，这是无法违抗的市场经济规律。于是近期媒体浪尖的Google便成为微软最新的对手。

4.网络——Google

Google的表现给媒体和股票市场打了一针兴奋剂，很多研究者都认为互联网搜索引擎会打乱市场，就如同在PC刚兴起的年代微软曾经做过的那样。不管怎么说微软是软件巨头，而Google只是互联网服务公司，仅仅因为股票市值的缘故将两者对立起来，似乎有点风马牛不相及。仔细分析Google的现状，其全部财政收入依然来自搜索市场，搜索服务仍然是Google的生存根基，而目前搜索市场刚刚启动，市场划分还远远说不上稳定。即使在排行第一的北美市场，Google的市场占有率也只有40%左右，排行第三的MSN接近20%的市场占有率随时可能取而代之，事实上微软对Google才是真实的威胁，只有继续保持搜索市场占有率才是唯一的生存之道，开拓搜索市场的业务范围是最为稳妥可行的策略，这就是Google不断推出免费应用软件的直接原因（图7）。



图7：让人眼花缭乱的Google产品

目前互联网的信息应用形式仍过于复杂，Google搜索引擎是已知最简单有效的信息汇集梳理方法，但还不能使Google成为互联网的代言人。正如盖茨所言，Google的业务核心并不是提供具体产品给用户，而是提供一种互联网服务，这种盈利模式的优势是不必受制于人，用户从任何平台访问互联网都能享受Google提供的服务，其劣势是服务盈利模式很难制造压倒性市场占有垄断，即使拥有绝对的资金和技术优势，也始终会有其它竞争者提供相同服务，保持市场优势的唯一道路就是保持服务的质量，否则地位就会被更优良的服务提供商取代。

然而要将服务质量优势转化为进入互联网的入口优势，还必须让用户连入互联网的同时就会不自觉地使用Google的服务。正是秉承这种思路，Google在扩充信息搜集服务器数量，完善互联网信息采集技术的同时（图8），不断推出软件产品将搜索服务引入各种应用领域。



图8：梳理互联网信息的王者

这是为什么Google的软件产品总会免费的原因，Google要推广的是软件背后的服务入口，而并不是软件产品本身。这些软件产品并没有与同类产品进行竞争的硬性指标压力，也因此保留了Google整体的产品战略风格，那就是追求单一功能在最强表现基础上，实现应用的简洁化。事实上绝大多数普通用户的大多数应用需求非常单一，看图即看图，网聊即网聊，软件包含更多的功能往往被闲置浪费，用户花费更多学习成本时主要使用的功能却未必令人满意，这就是Google软件产品被追捧的深层次原因。

如果用户要用Google软件完成相应的功能，那么其性能绝对令人满意，其简洁程度让新手也绝无上手困难。如果能保持这种理想状态，Google的软件产品有可能成为大多数用户在大多数应用下的自然选择，这就意味着用户也会自然接受软件紧密集成的互联网服务。还记得当年Netscape的浏览器取代操作系统论点吗？当

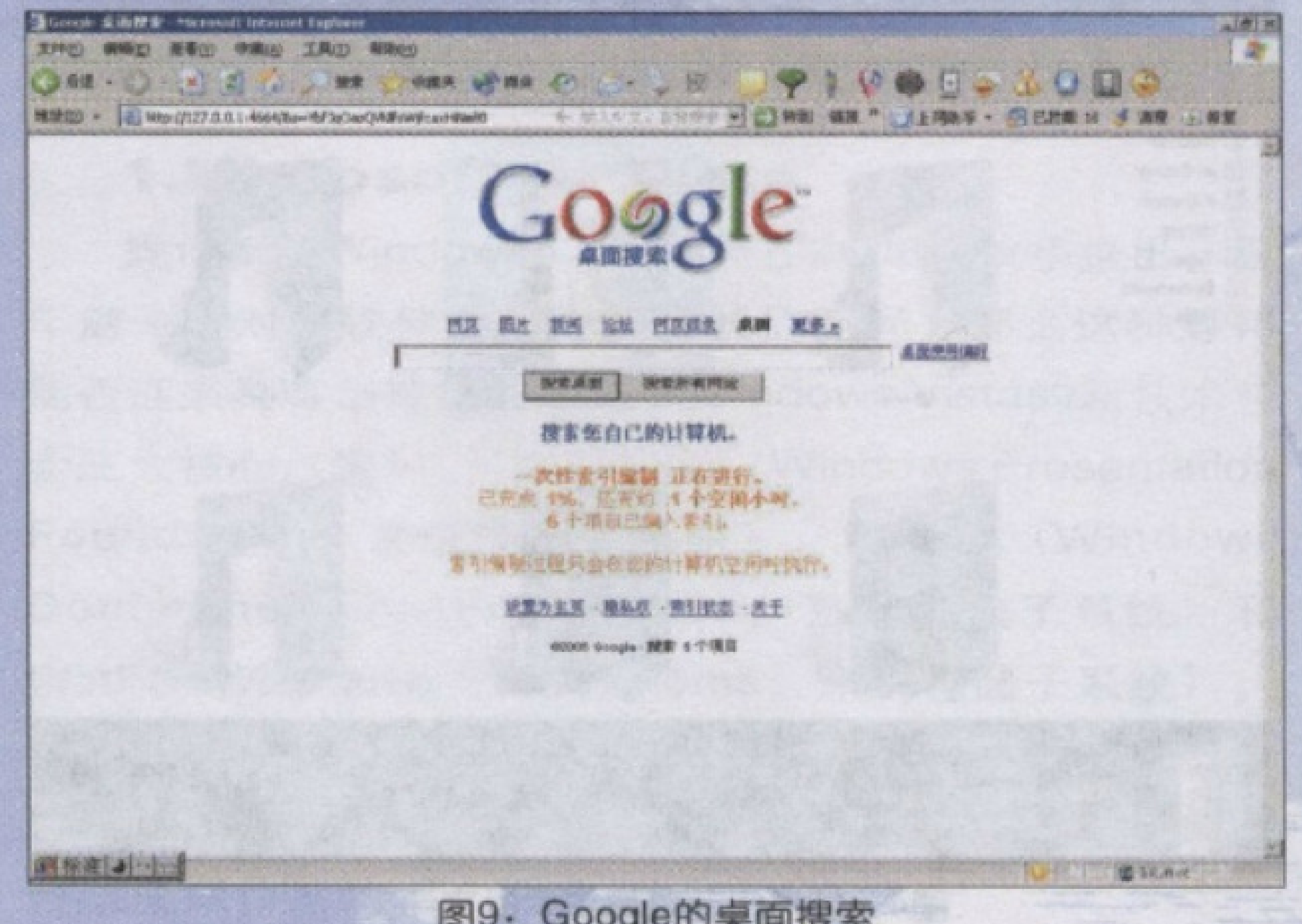


图9：Google的桌面搜索

Google的免费软件产品占领足够的用户应用领域，成为用户接触的第一界面时，计算机应用也许会变得和家电一样简单，这将形成一个“自然网络操作系统”，而传统桌面操作系统的作用被悄然淡化，这种发展趋势才会在桌面市场形成真实的威胁。微软之所以对于Google桌面搜索软件（图9）反应强烈，正是这种深层威胁下的正常反应，桌面搜索已经直接挑战Vista中引入的数据库技术，而这正是Vista最根本的变化。微软当然也在寻求控制信息入口的方法，由于已经控制了计算机的桌面，如果能将本地数据信息和互联网信息有机结合，那么操作系统的作用非但不会弱化，反而有利于微软的互联网整体战略执行，数据库技术的引入正源自于这种需求。因此微软借助桌面优势来控制互联网入口的策略很简单，不妨仍然让盖茨作答：“Google表示他们将汇集梳理世界上的所有信息。好啊，但我们不认为这是我们的工作，我们认为用户更需要编辑工具和专业工具来管理信息。这里有一些理论上的不同，但主动权在用户自己手里。”

正如盖茨所言，尽管理论上存在某些不同，不管是汇集梳理信息还是结合管理信息，其本质都是寻求对于信息入口——互联网的控制，而这是相同战略发展目标的交点，也就是不同技术层面的微软和Google，为什么在桌面市场必然存在着竞争。然而这是一种长线目标下的战略竞争，无论媒体怎样炒作，短期内Google根本无力在桌面挑战微软，能影响Windows Vista的只有Vista本身的不合时宜。事实上连微软也不认为Google是当前最大的威胁，微软给出的直接竞争威胁也许出人意料，它是媒体淡忘的IBM。

二、办公市场——乱战！

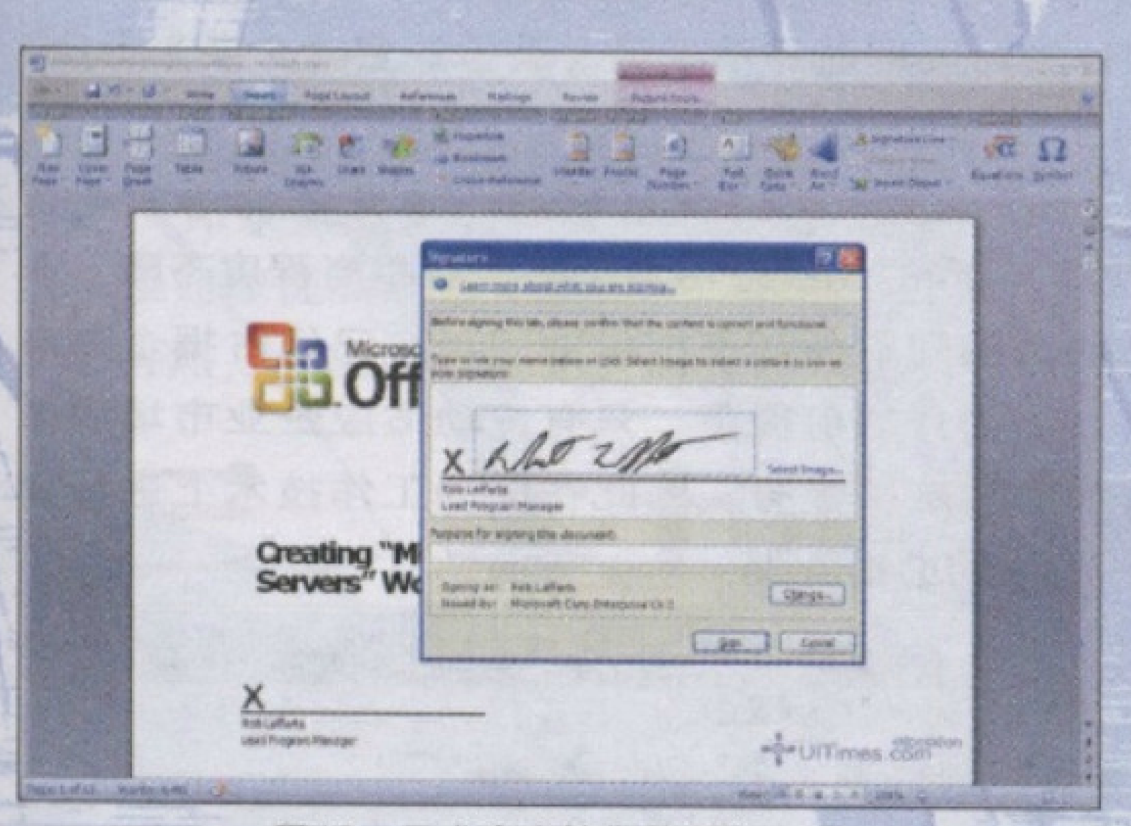


图10：寻求高度协作的Office 12

办公套件Office 12（图10）会和Windows Vista同时上市，两者的年收入均超过100亿美元，分别占据微软年收入的1/3强，Office同样在办公软件领域形成事实性的垄断地位。不过Office的强势并不意味着微软在企业级市场上具有统治性地位，当前企业软件市场至少是四分天下的格局，微软仅仅只是办公软件领域的王者，而IBM在中间件平台和数据库领域独占鳌头，SAP是ERP、CRM等企业应用软件领域的领跑者，Oracle则在数据库和应用软件领域死死咬住IBM和SAP。其中IBM以软件及相关服务近600亿美元的年收入成为企业市场的真正霸主。微软在企业软件市场的优势是大而全，能提供综合性应用解决方案，劣势则是缺乏足够的实力，例如在行业咨询能力方面与IBM相去甚远。考虑到近年个人市场增长实在缓慢，微软急需在企业市场取得突破，如何能将Office优势导入企业市场其它领域，是Office 12主要寻求的技术突破。Office 12将突破的方向放在了协同工作领域，力图将办公套件Office打造为协同工作平台。

1.微软——Office

微软的Office协同解决方案包含集成通信、协同办公环境、访问信息与人员以及人员控制流程4个方面，一个典型例子如以组件Office Live Communication Server充当提供丰富在线信息的引擎，将所有信息整合在整个微软Office System之中，而组件Microsoft Office Communicator客户端（图11）则是一个桌面集成通信“交换中心”，可帮助用户通过这样一个应用接口与安全的IM（MSN Live）、在线感知、集成电话视频会议以及Live Meeting网络会议服务实现互联。

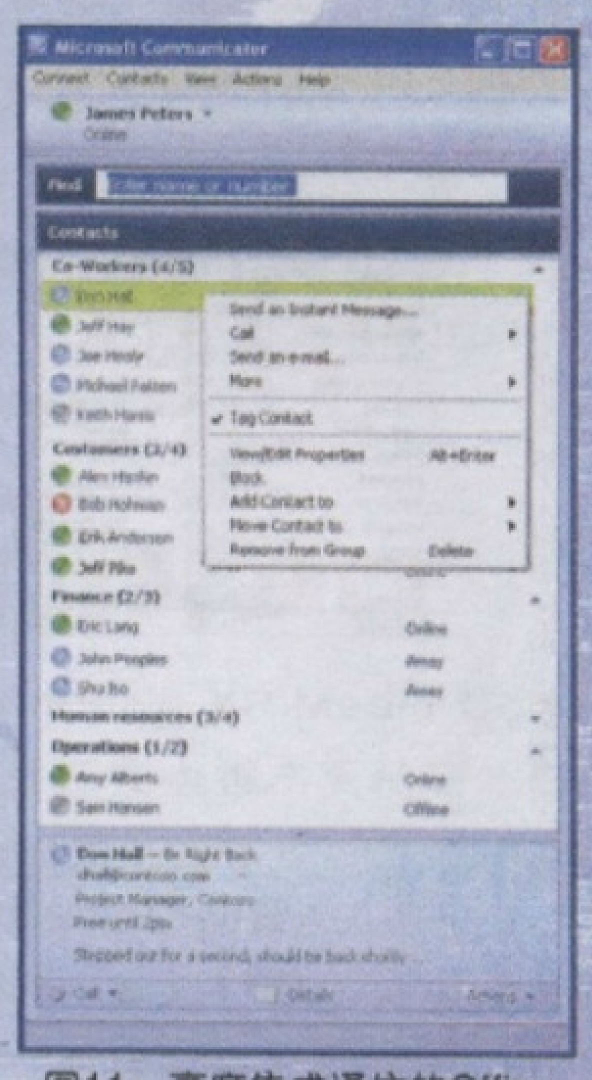


图11：高度集成通信的Office

为了开发这些协同平台组件，微软在Office 12中引入两项关键性的技术。首先Office 12将采用开放的文件格式，它是基

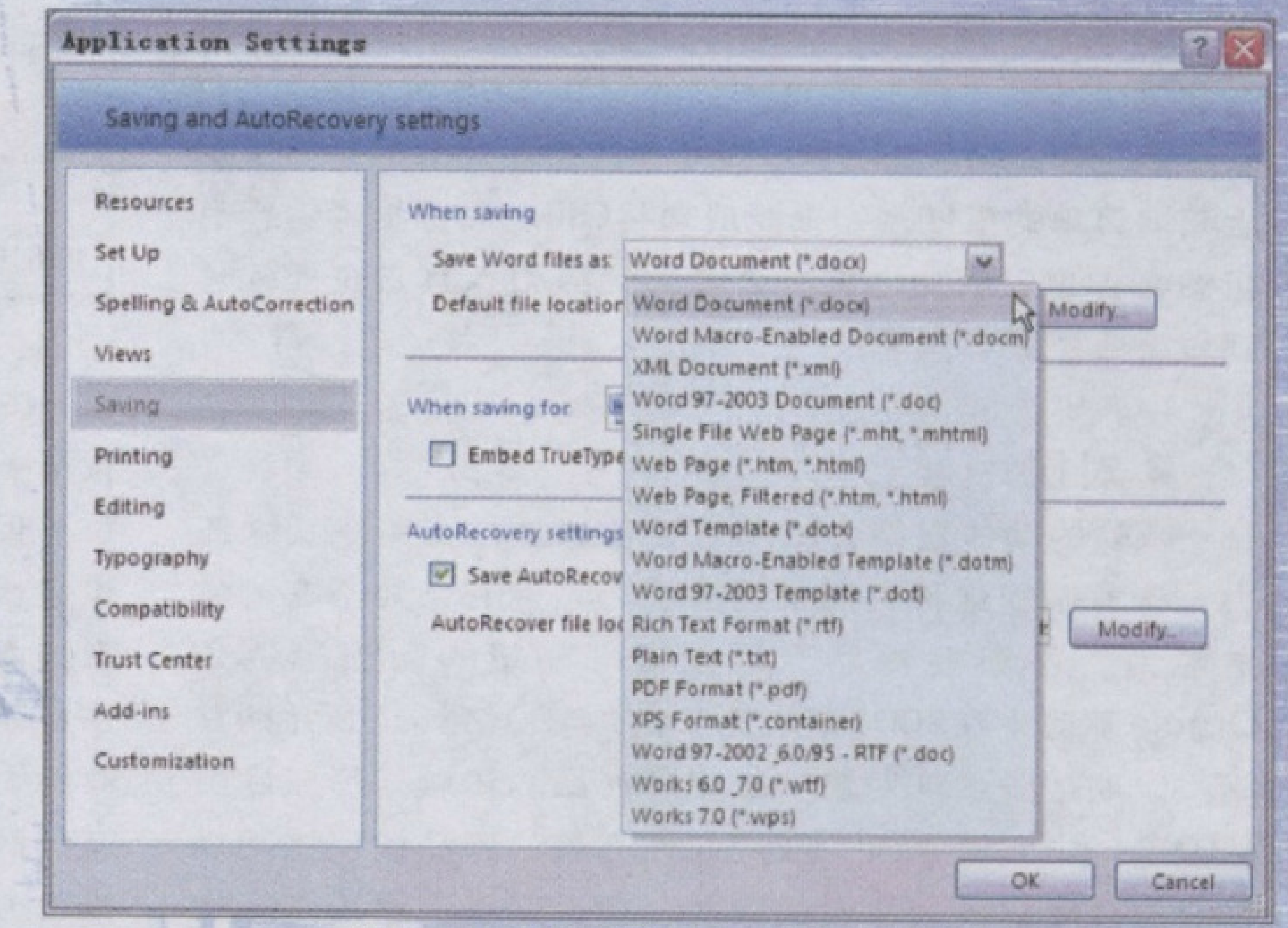


图12：支持XML开放格式，微软并非失策

于XML格式被称作Office Open XML（图12），不要认为微软仅仅迫于压力而简单地开放格式，开放办公文件格式固然会冲击Office垄断性地位，但微软为此将获得更大的利益。因此当微软公司将Office Open XML文件格式提交给国际标准组织ECMA International（欧洲计算机制造商协会），期望它能成为ECMA认可的开放式通用文件格式，并以此为台阶使Office Open XML成为国际标准化组织ISO的推荐标准时，IBM等厂商力推的OpenDocument标准和它形成了激烈竞争（OpenDocument是OASIS Open Document Format for Office Applications的简称，也是基于XML适合办公应用标准化的文件格式规范，适用于文本、电子表格、图表和图形文档，它是一种真正开放的文件格式，为OASIS所有，但可免费使用，所以得到许多软件开发商、开源组织、政府机构、图书馆的支持）。

图13：为企业设计的智能协同解决方案

其次，Office 12中加入了BI（Business Intelligence，商业智能），其技术核心是企业内部协作解决方案——SharePoint（图13），SharePoint能集成SQL Server的报告服务，同时提供对Excel电子表格的网络支持。Office 12引入的两项关键技术有一个共同特点，即和微软另一重量级产品SQL Server 2005的主要技术变化完全一致，而五年磨一剑的SQL Server 2005担负着在数据库市场从排名第一的IBM和排名第二的甲骨文身上获取订单的重任。如果能成功将Office和数据库进行有机结合，也就成功地将办公套件优势引入其它企业软件领域。

2.对抗

微软的动作显然会给其它竞争软件厂商带来莫大压力，毕竟微软这种大而全的解决方案拥有无处不在的渗透能力，不断蚕食之下总会带来期望的回报。例如Oracle不得不在2005年走上了高达190亿美元的并购之路，以期摆脱过往对单一数据库产品的依赖，形成底层数据库、中间件平台、应用软件完整的产品线，试图模仿成为微软这种大而全的软件公司，而借此对抗微软的市场渗透。企业市场事实上已经成为软件寡头博弈的主要战场，2006年这种并购案肯定还会频繁上演，例如在中国内地微软已收购新中大软件公司和浪潮国际的部分股权，并主动接触创智等软件厂商寻求合作。这给大量产品单一的中小行业软件厂商带来莫大阴影，是不是它们只剩下要么被收购、要么等死的道路？其实协同软件的兴起也给企业市场带来了非常大的发展空间，尤其协同平台需要大量的系统工具软件，包括独立的企业电子邮件系统软件、企业即时通信系统软件、企业VOIP系统软件、企业IP电话会议系统软件、企业统一消息系统等。这类协同工具软件技术成熟、进入门槛低，甚至会给许多非行业性应用软件厂商带来机会，例如腾讯、金山、用友和金蝶。

腾讯的即时通信工具QQ一直在国内个人市场上压制着微软的MSN，这一优势甚至延续到企业桌面市场，腾讯的企业即时通信工具TM也保持着对MSN的微弱优势，然而Office 12发布后企业市场上TM与MSN的技术差距会骤然拉大，对于企业而言整合入Office 12平台的MSN显然是更好的协同即时通信工具。腾讯的营收主要来自QQ捆绑的无线通信业务以及QQ\TM会员收费业务（图14），产品应用范围太单一使得企业整体竞争力非常弱，2005年QQ的无线通信业务已经有相当程度下降，而企业市场的协同软件却有广阔空间，在已经占据企业市场优势（国内）的前提下，只有主动适应企业市场需求才能继续保持这种优势，因此在协同工作技术上进行突破是QQ\TM的必由之路。

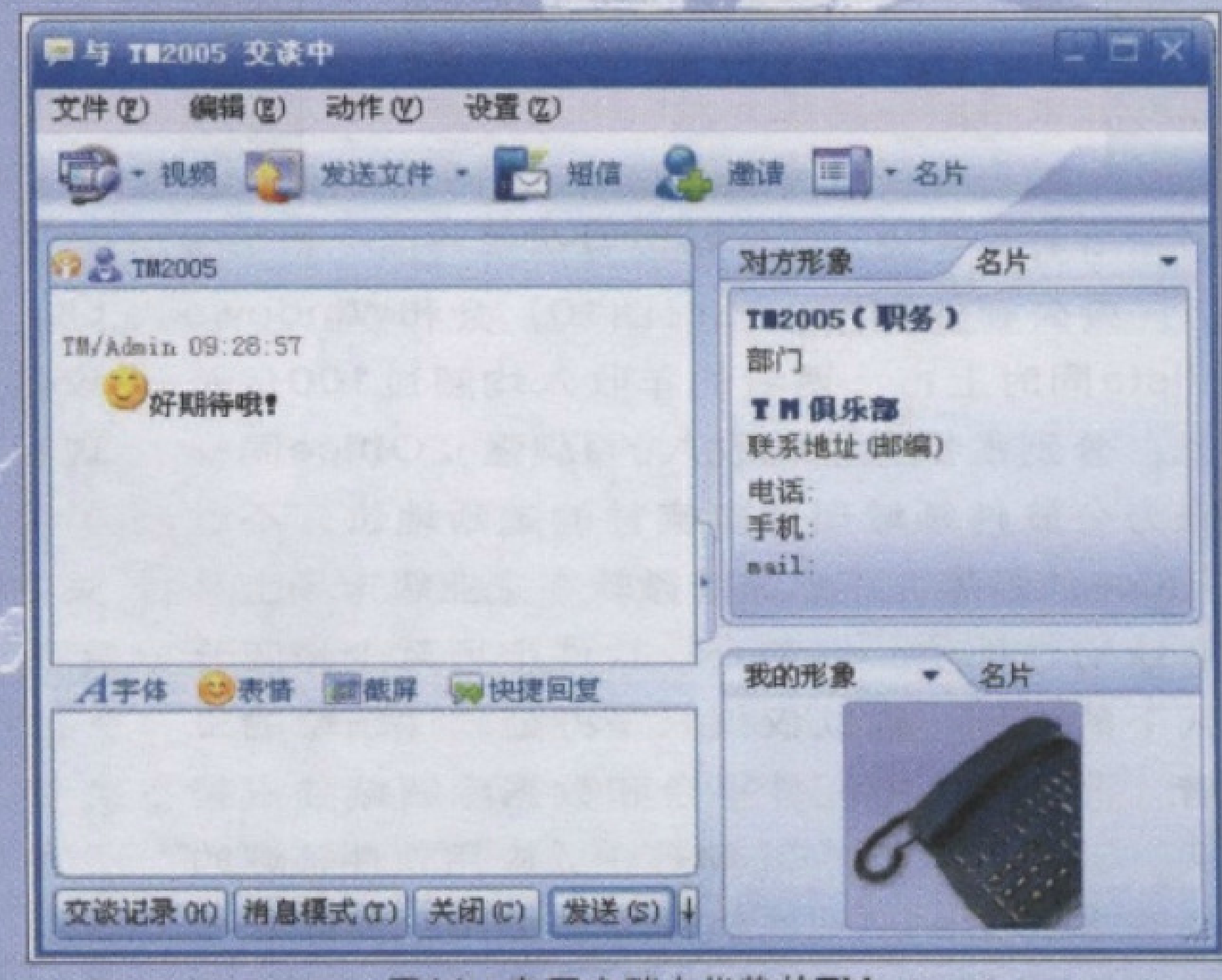


图14：在国内稍占优势的TM

由于Office 12属于竞争对手微软的产品，腾讯必须寻找另一协同平台进行合作，虽然目前Office仍占据垄断地位，但Office 12中文件格式开放的技术变化带来了新的机会。Office 12开放文件格式使得未来第三方办公软件在技术上可轻易实现良好兼容，必然能以物美价廉的价格体系获取部分市场，类似金山等更多的软件公司也就有能力重新在办公软件市场参与竞争。事实上金山等厂商仍然没有放弃这个市场，例如不久前金山在3年后重新推出办公软件WPS Office 2005（图15），不仅面对个人进行免费下载，甚至在企业投标中也因1.75元的低价被

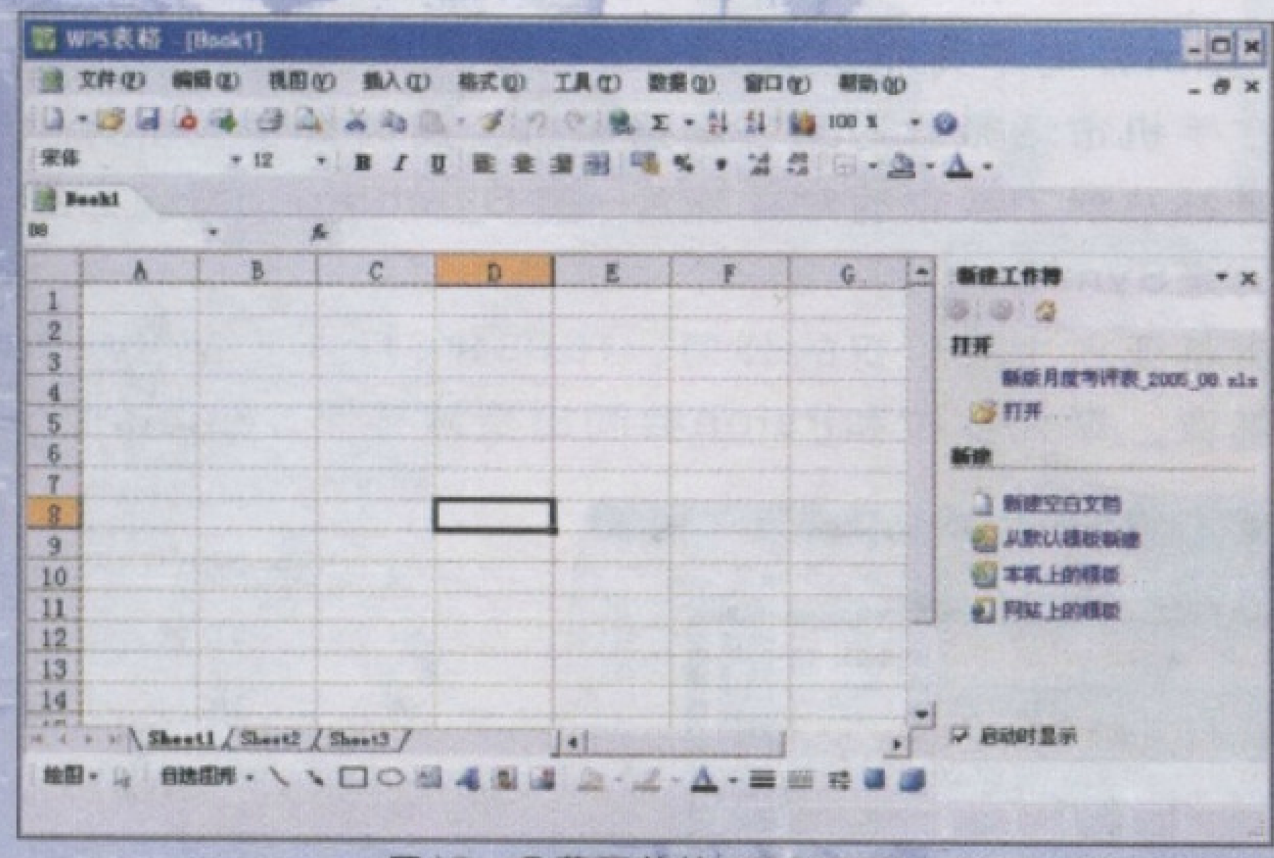


图15：免费下载的WPS2005

控恶意竞争，这显然是一种以免费手段培养市场的方法。金山的WPS Office 2005不仅界面功能完全模仿微软Office，也以微软Office最佳兼容为口号，不过Office 12文件格式开放后，WPS Office 2005这个优势瞬间就会消失，这对金山倒未必是坏事，其实WPS Office 2005也只是对微软的Word兼容良好而已，对于Office其它组件仍无能为力，Office 12开放文件格式后以金山的技术实力，如果迅速进行投入应该能拿出兼容性更好的产品，反而能提高产品竞争力。

当然，中国本地企业应用软件厂商类似用友和金蝶等，更加直接面对微软的竞争。如何才能在这种全球软件业的大变革背景下独善其身？IBM的经验可作为借鉴。IBM的软件近600亿美元年收入中，纯软件收入其实只有150亿美元，能远远抛开微软、Oracle的原因，在于由其强大行业咨询能力而获得的软件服务业务，占据了整个软件年收入的75%，这恰恰是微软、Oracle这种大而全公司难以模仿的。因此"行业"是个关键词，企业应用软件是一个融合了管理思想的管理工具，对应用企业所在行业的理解也是对软件提供商的最大考验，而微软、Oracle在行业咨询能力上的先天欠缺是一大软肋，对于国内类似用友和金蝶的行业软件商来说，手上的行业资源尤其是客户资源是最为宝贵的，如果利用本地化的客户沟通优势，尽快脱离产品直接销售的传统模式而进入以服务盈利的新模式，并与SAP、Oracle这样的大型软件商处理好竞争与合作的双重关系，那么仍能在企业市场占据一席之地。

仍然以盖茨的话作为结论："计算机产业中有史以来最大的公司是IBM，它的员工是微软的4倍以上，其销售收入也远高于微软。IBM仍然是地球上最大的IT公司，始终是我们最大的竞争对手，是微软最大的竞争威胁。"断然抛售声名在外的PC业务而专注于软件市场的IBM，这种专注值得每个竞争对手学习。

三、掌上消费市场——Symbian

图16：针对家庭的Windows XP Media Center Edition

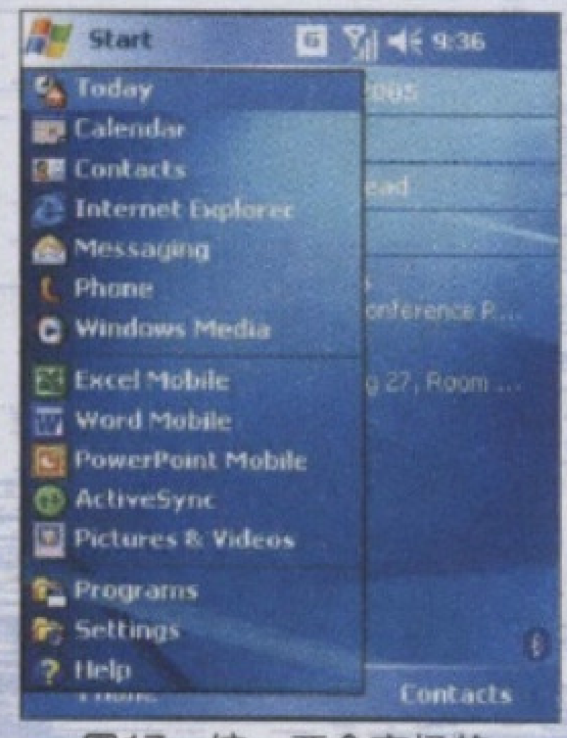


图17：统一两个市场的Windows Mobile 5.0

传统PC架构目前已经发展至顶峰，但始终只能被放置在书房或卧室，无法占领家庭最重要的客厅，更无法成为用户移动时获取信息的第一选择。数字家庭的时代来临，给传统PC带来了极大的危机，家庭数字化电子设备会使传统PC的应用的范围越来越小，在此同时被淡化的当然还有微软的桌面操作系统。尽管微软推出Windows XP Media Center Edition（图16），配合硬件厂商也推出更精巧外形的PC（类似盛大盒子），但显然无法扭转这种局面。因此Windows Mobile 5.0（图17）和Xbox360（图18）是微软在消费市场的重要产品，人们往往低估这两个产品的地位，认为这只是微软简单的多元化业务投资，从而忽视了两者身上肩负的长线任务。要了解微软的真实想法，不妨先回顾Google的业务发展模式。尽管Google不断推出的产品让人雾里看花，似乎是一种多元化发展的表





图18：消费级杀手XBOX 360

象，可只要一经分析就会发现，所有Google推出的产品都没有脱离搜索服务，这实际上是一种核心业务的扩充战略。

分析这种战略可发现其有两个特点，一是新产品其实是对核心业务的业务范围进行扩充，一是借助核心业务的优势来帮助新产品冲击市场。回到微软的Windows Mobile 5.0和Xbox360就会发现同样的特点，这两个产品将微软的桌面系统扩展到PC外的硬件平台，并进一步达到了控制互联网入口的战略目的。换句话说，这两个消费产品也都是微软试图扩展操作系统优势的一种尝试，而并不仅是多元化业务的简单投资行为，其中一个例证就是微软抛售已经盈利的MSNBC有线电视网络的控股权给媒体巨头NBC Universal，以求在内容服务市场全身而退，而Xbox在连续4年高达40亿美元的亏损后依然坚持推出下一代产品。不妨撇开硬件产品Xbox360不谈（事实上它承载的仍是软件市场），且看看Windows Mobile 5.0有何意义。

图19：服“软”了的Palm

Windows Mobile本是专为小型移动电子设备市场而设计，起初是为了和Palm掌上电脑（图19）竞争，然后其中分出一支切入了手机市场。微软仍然采用过往竞争胜利的经验，即谨守软件厂商的立场，寻找足够多的硬件合作伙伴，最终通过硬件厂商市场竞争胜利确立自身产品的绝对优势。事实上这个策略非常有效，在各大硬件厂商的穷追猛打之下，Palm公司宣布最新的PDA手机Treo 670将使用Windows Mobile 5.0操作系统，这也就意味着Windows Mobile 5.0操作系统已经全面击败了Palm操作系统，Palm公司不得不选择作为硬件厂商继续生存。不过在手机市场微软遇到了顽强抵抗，因为大多数手机厂商都站到了微软的对立阵营——Symbian。需要解释的是Symbian并不是一个手机操作系统，而是一个以诺基亚占主要股权的公司。1998年6月，爱立信、诺基亚、摩托罗拉和Psion共同出资筹建了Symbian公司，Symbian公司以开发和供应先进、开放、标准的手机操作系统——Symbian OS为目标，同时向那些希望开发基于Symbian OS产品的厂商发放软件许可证，其后通过数次股权变动，更多的手机厂商加入了Symbian旗下。



图20：采用Symbian的智能手机

正是因为主要的手机厂商都处于微软的对立阵营，Symbian OS（图20）在全球智能手机市场上占据了大部分的份额，能牢牢压制着微软的Windows Mobile。微软要解决这个问题，就必须改变手机厂商的阵营。微软的努力虽然收到一定效果，如Symbian阵营中的摩托罗拉便推出了Windows Mobile智能手机，然而这个胜利并不值得欣喜，摩托罗拉本身其实是个花心大萝卜，Symbian、Windows Mobile、Liunx一个都不能少，而其最上心的却是自身研发的Liunx手机操作系统。微软只剩下一条路，那就是将更多的硬件厂商拉入手机市场，以扭转手机硬件市场份额的分配。因此Windows Mobile 5.0最主要的技术变化就是，取消了Windows Mobile 200X的传统命名而更名为Windows Mobile 5.0，并且不再分为SmartPhone和PocketPhone两支。这虽然只是个简单的变化，但隐藏了更深层信息，两个操作系统的统一意味着微软试图将PDA和手机两个市场合并，这样便可能将传统的PDA厂商拖入手机市场，从而改变手机市场上的力量对比。当然这样做也预示着PDA的发展方向就是结合手机，而传统PDA的市场会越来越小。显然易见Symbian OS和Windows Mobile的竞争会异常激烈，而主导权其实掌握在硬件厂商手中。

最后仍然以盖茨的话作为消费市场的总结：“如果这次Xbox360还是无法顺利战胜PS3，微软仍然会继续奉陪玩下去，直到最后赢得胜利。”——这显然也同样是微软在手机市场上的决心，此外盖茨又强调了：“30年前我们就声称是一家软件公司，未来5年、10年后，我们仍然要说自己是一家软件公司。”P

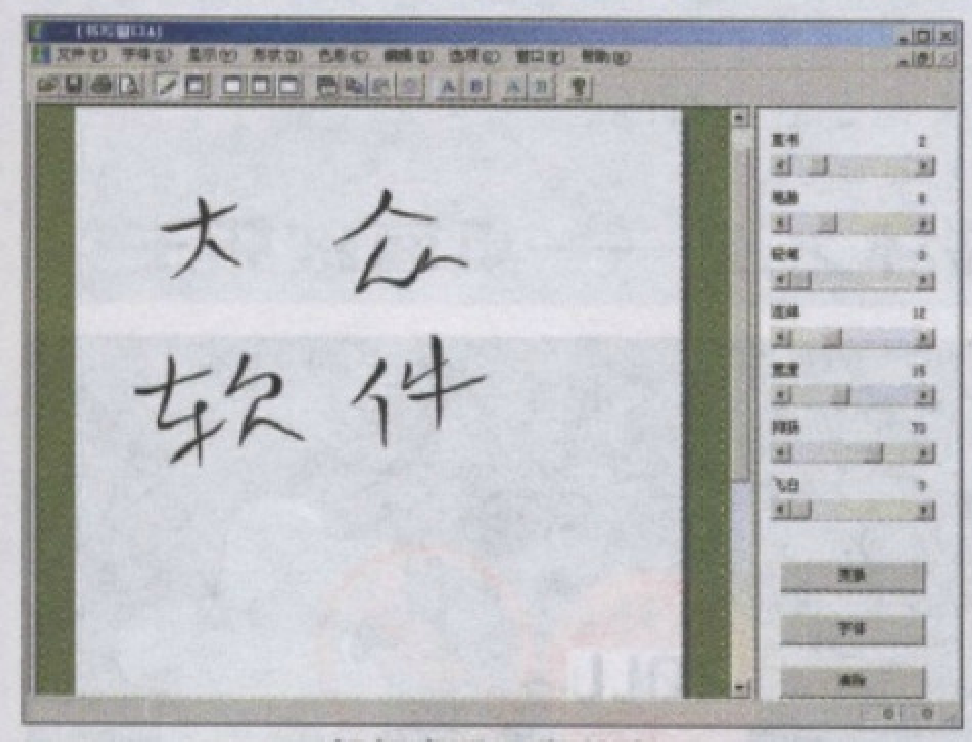
休息，休息一会儿
趣味软件集锦

■北京 寒

编者按： 有读者来信要求星尘能介绍一些好玩的软件，并且解释道：常用的实用软件就那么几款，新版本无非增加些功能。而工作之余需要娱乐，还需要对软件有新鲜感。本着存在即合理的原则，星尘也认为有必要介绍一些不那么实用的另类软件，当然，这种介绍不会经常出现。

除非常实用的软件如Office、IE、QQ等几乎天天用到外，还有一些公司和个人开发的以娱乐、搞笑为目的的软件。也许你会说它没有用，但在偶而需要的时候，你会想到它的好处。

一、伪装书法家——Ougishi



轻松实现名家书法

我们对于各种字体已经都很熟悉了，宋体、隶书等用在不同的地方会有不同的效果，大家都习惯修改字体显得与众不同。不过若使用系统提供的字体，选去选来还是那几种。想想如果拿出王羲之或者毛体字来秀，那自然不同了。

Ougishi（http://www.onlinedown.net/soft/39248.htm）是日本出品的一款毛笔字创作软件，它能将你写上去的字变成书法名家的字体。一般字体中同一个字的显示完全一样，Ougishi则不同，它是根据用户给出的字体笔迹，然后按照选定名家的书法特点适当改变，这样既有名家风格，还有用户自己的笔迹，让你也过过书法家的瘾。

Ougishi使用非常简单，在“书写窗口”中用鼠标或写字板写入文字（由于用鼠标写字估计很多人不习惯也写不好，所以有条件的用写字板自然最好），然后点击右边设定栏的“字体”按钮选择字体。只是这里的字体选项除常见的行书、草书外，还有王羲之、苏轼、宋徽宗等几位名家的风格选择（当然，这里谈不上字体了）。而上面一列拖动条还可以更仔细地调整参数设定，例如“草书”参数越大，笔划就潦草得越厉害。这样设计出来的字，当然只能当作图片处理使用了。制作出来的文字，无论用在主页、Blog还是其他方面，都能给人与众不同的感觉。

行书·标准
行书·细字
草书
假名
假名连綿
✔ 王羲之
怀素
苏轼
黄庭坚
徽宗
连綿草
八大山人
刘庸
最澄
道风
良宽

支持的名家派别还不是很多

有飞白效果的修改版

字体参数说明

草书： 这个很容易理解，参数越高字越潦草，这也是草书的本意。不过参数如果太高，可能不会有人能认出字来。

笔脉： 与“草书”有点类似，只是笔脉是增加笔划的潦草程度，而草书重在笔划之间的连接和转折等。

轻笔： 顾名思义，笔下得越轻，笔划就越短越细。

连绵： 简单增加笔划之间的连接，可以说是“草书”的一部分功能。

宽度： 很简单，直接增加笔划的宽度。

抑扬： 就是修改下笔和提笔时的变化快慢。在毛笔字中，每一笔书写下笔和提笔时都能看出明显的痕迹，这个参数就是改变这个痕迹的明显程度。

飞白： 毛笔字中，可能由于墨少等原因，笔划中间可能有没有着墨的部分呈现白色，这就是飞白。

除此之外，菜单上还有颜色、模式等选择，不过并不重要，使用默认就可以了。

二、专业搞怪——Funphotor

如果要进行图像处理，Photoshop可以说无所不能，自然是最好的选择。不过如果你只想对图片做一些“特殊”处理，Photoshop就有点大材小用了。当然，更关键之处在于不是每个人都能熟练使用Photoshop。如果想将宇航员的脸换成你的，或将好友的头像换在一只可爱的小猪身上，没有必要使用Photoshop进行复杂设计，使用Funphotor（http://www.onlinedown.net/soft/34536.htm）就能让你看到好友无奈的表情。



恶搞专家

1.Funphotor并不是一款功能强大的图形处理软件，却是专门用来恶搞的软件。只需要4步，就可以将需要图片上的任何头像换成另外一个。在主界面中，点击步骤1的按钮就进入第一步，选择合适的模版。由于是专业搞怪的软件，不会让用户在素材上太过费心，已经提供了13个模版。当然，如果自己有合适的图片，稍加编辑也可成为模版。



选择模板，注意蓝色部分为透明

编辑图片成为模版

由于是替换脸型的软件，模板最重要的就是将图片中的脸型作为特殊部分指出让软件识别，因此在编辑图片时，只需要用“Brush Tool”（第二排第一个按钮）将图片中人物（或动物及其他）脸部点满（蓝色）即可。

2．点击“OK”退回主界面，然后就是选择某个不幸的朋友的照片了。这里除了要有被替换者的正面照片外没有其他要求（软件也提供了其他照片，用作与我们要进行的恶搞目的相反的操作），选中后点击“OK”退回主界面。



选好不幸的人选

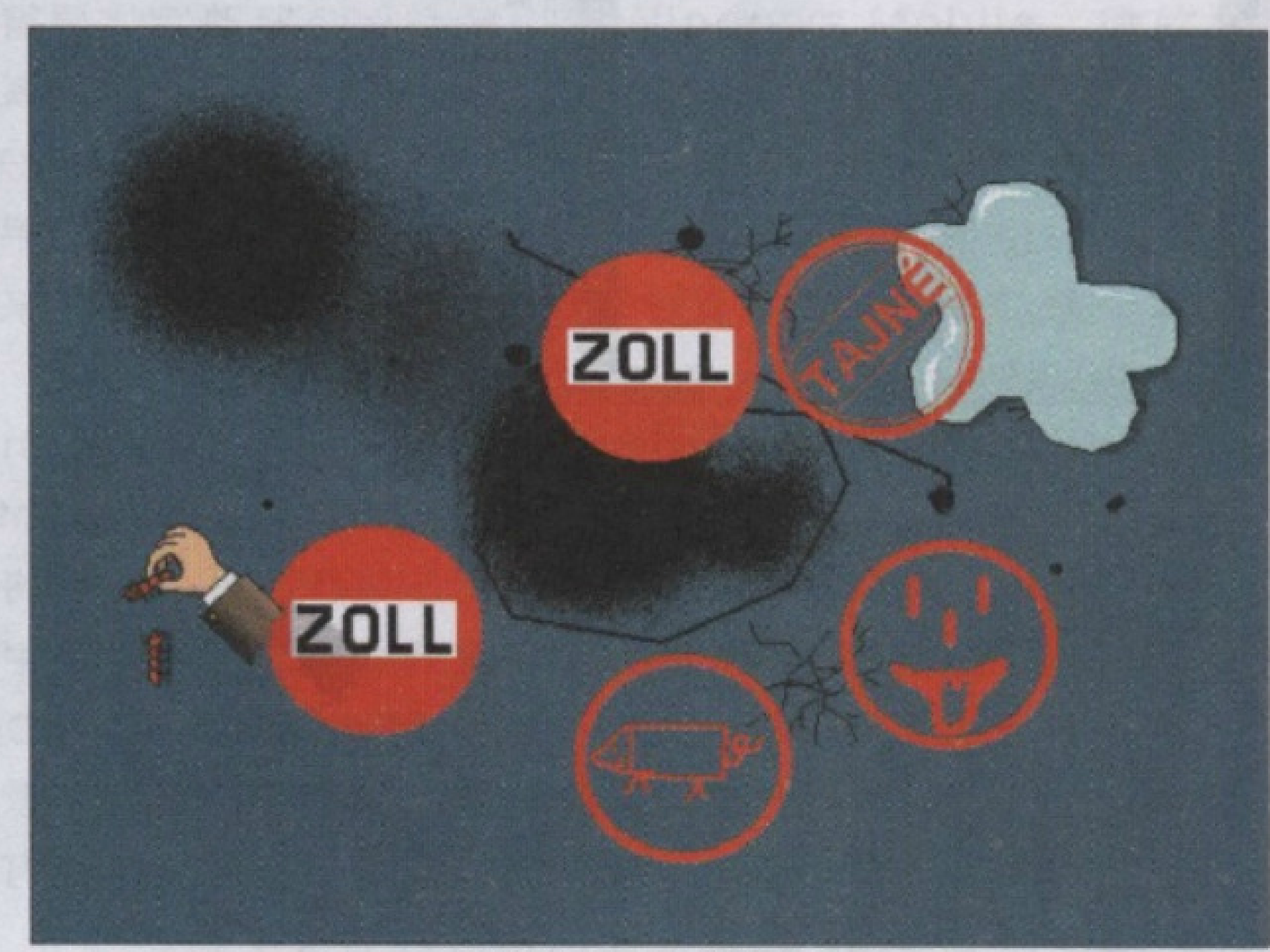
3.第三步稍微麻烦点，要将两张照片的脸型通过缩放反转等操作达到相互匹配，不过这难不倒想要开心一下的你。通过观察左边的预览画面，点击左边的5个按钮（从上到下为：翻转、放大、缩小、逆时针旋转和顺时针旋转），要做到完全匹配只需要多花点时间而已（此外还有亮度、色彩调整，但这些不影响大局，只是为了更加无缝的匹配，一般情况下可以忽略）。



调整好后看看

4.第四步就是添加说明文字，这点就更加无关大局了。也许你在朋友生日时可以这样恶搞一下：同时写上“生日快乐！”这样也不会有人生气，如果因为偶尔玩笑影响到友谊实在是划不来的。

三、破坏之王——桌面破坏王



这就是可怜的桌面

现在繁忙的工作和生活节奏确实使得人们都需要放松，而面对电脑的人最常用的方式也是选择游戏来休



九种工具可选

闲。不过有时候玩大型游戏太耗时间，所以连连看成了办公室休闲的第一选择。但要论好玩有趣，自然选择“桌面破坏王”（http://www3.skycn.com/soft/4707.html）。

这款软件已经有一段历史了，但现在仍然没有看到同类软件出现。双击启动后软件界面会自动消失，你的桌面就变成了一块任由你画鸦和摧残的画板。软件提供了锤子、喷枪、电锯、印章等多种涂鸦工具，点击右键会弹出工具选单选择其他工具。发挥你的创意，可以将桌面破坏得支离破碎。不过只需按两次ESC键就可以退出软件，回到以前干净的桌面上，一点痕迹都不会留下。

工具的作用

锤子： 产生锤子砸到玻璃上的破碎效果。

电锯： 在桌面上划出裂痕。

枪： 子弹击中木板的效果，呈不规则的圆点。

火焰喷射： 产生一条灼烧状效果。

喷枪： 将随机颜色的油漆喷到桌面。

腐蚀剂： 产生一圆形腐蚀效果。

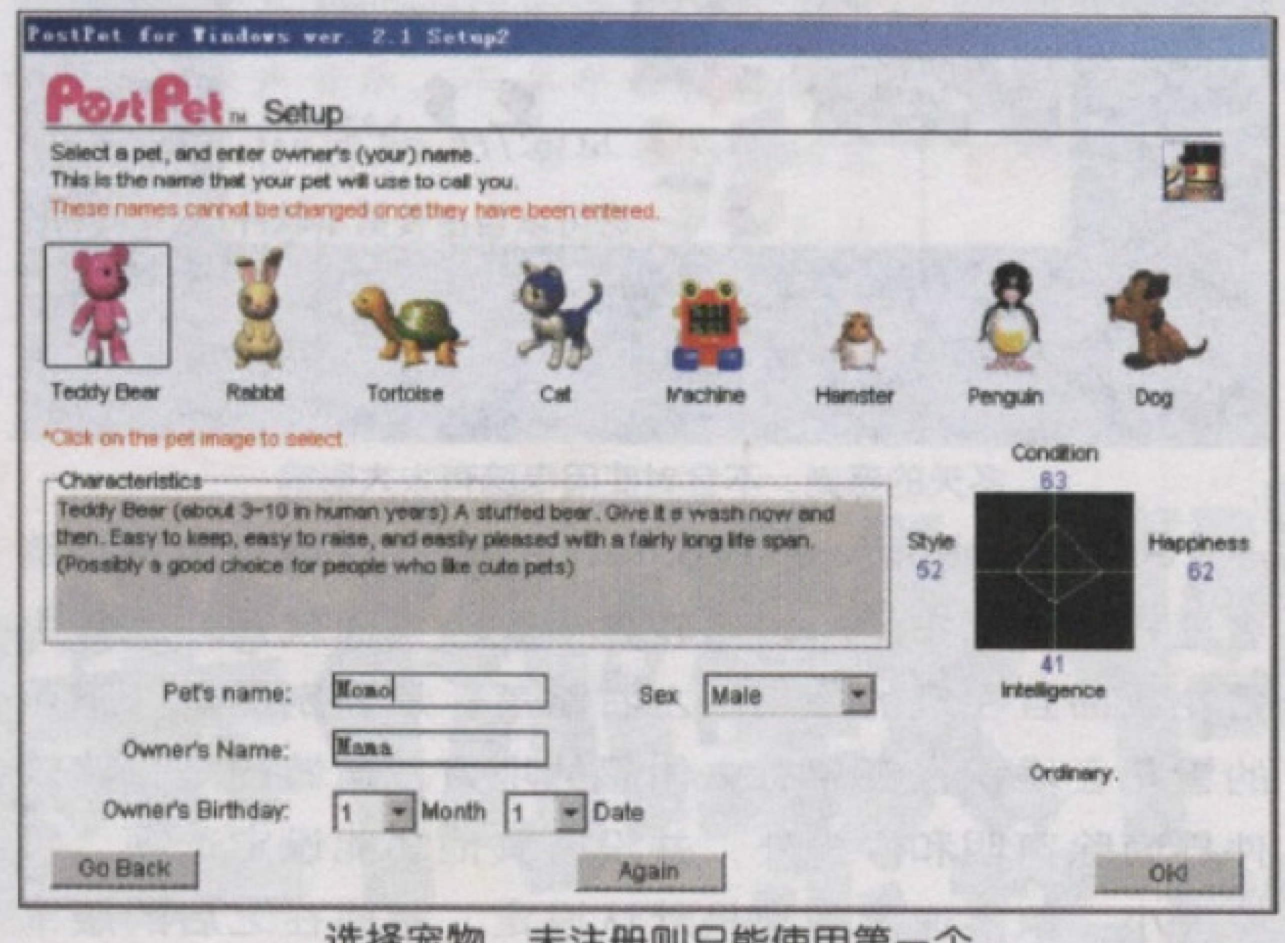
印章： 随机放上印章，包括表情、文字等。

虫子： 在桌面上放上蠕动的虫子，会慢慢移动同时啃食桌面留下痕迹。

清洁剂： 清除除虫子外的所有效果。

四、宠物相伴——Postpet

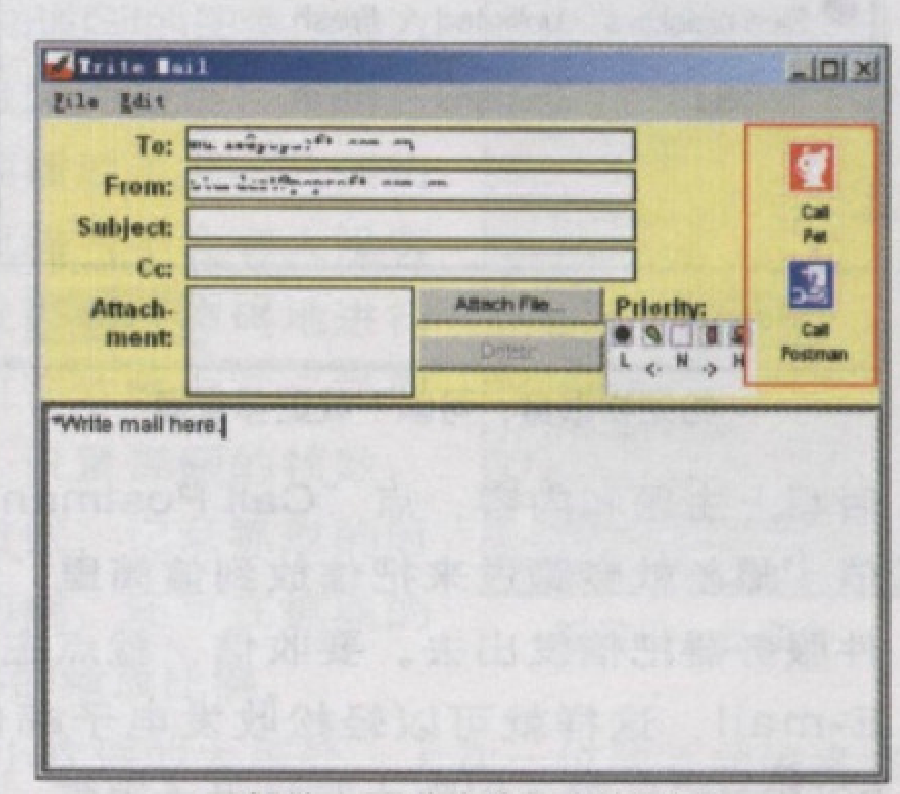
虽然本文是专讲趣味软件，但笔者还是将这款邮件客户端软件提了出来。没错，这是一款邮件客户端，虽然功能上不能与Foxmail、Outlook等相比，但完成邮件撰写、收发工作还是没问题的，而且自动收取、地址簿等功能也都支持。不过Postpet（http://www3.skycn.com/soft/5937.html）的特色显然不是其邮件功能，其主要是一款宠物培养游戏，主界面上很大部分是游戏界面，其中可选择宠物、给宠物喂食等。宠物还有年龄、快乐度等参数，玩家需要陪宠物玩耍、喂食甚至洗澡来培养感情。



选择宠物，未注册则只能使用第一个



主界面，宠物房间大于邮件操作菜单面积



写邮件，可选宠物和邮差递送

每个宠物都有不同的性格，例如小熊的智力年龄在3～10岁，很好养，而且很容易逗，只要你常给它洗澡它就会很高兴，它的寿命比兔子和咪咪猫都长。所以新手选它挺合适的。小兔子的智力年龄在4～14岁，有点孤单，你要对它充满爱心它才会高兴，养小兔子的一个优点是它很会在送信的途中寻找宝物，然后带给你或是送给你的朋友。小乌龟智力年龄在20～92岁，它可很有耐心，送信时它会一直等到你的朋友收到信为止。不过它送信却是慢吞吞的，可它活得长。而咪咪猫智力年龄在20～92岁，它送信很快，有时一天能跑好几趟，不过它可不好哄，而且你要是对它不好就很可能离家出走……



方便快速的邮差送信去了

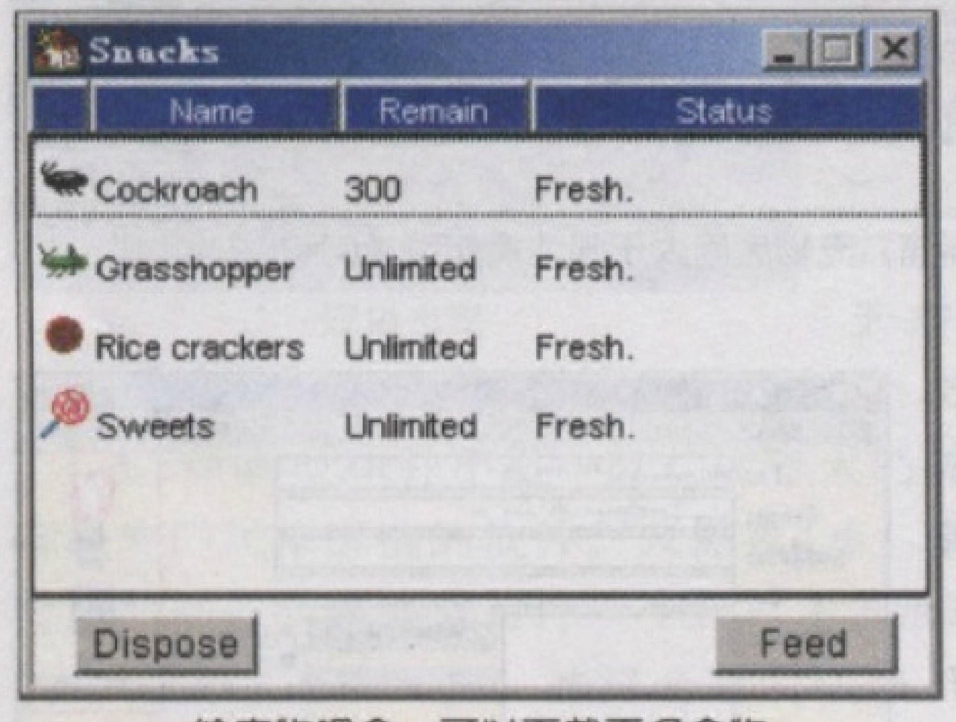
在postpet中除宠物外，还有以下这些人：

邮差：邮差不是宠物，但用邮差发信更快，更好用。如果你的宠物出去送信了不在家，或者你想同时给几个人发信时就要麻烦他了。最重要的是你不用请他吃饭，好人哪。

邮差总管：他处理很多事情，但我们老是见不到他。

山羊：都知道山羊能吃纸的吧，要是你想删除一封信的话，扔给山羊吃了就行。

其他访客：当收发信件时，网络世界的居民会出现在窗口，他们有的是你的好友，有的却让你厌恶。



给宠物喂食，可以下载更多食物

下面写封信试试：点"write mail"按钮弹出写信的窗口。在"To:"栏里也写自己的地址，给自己发封信测试一下，然后写上主题和内容，点"Call Postman"按钮发送这封信，邮差就会跑过来把信放到信筒里，然后连通你的邮件服务器把信发出去。要收信，就点主界面中的Check E-mail，这样就可以轻松收发电子邮件了，但是使用postpet的乐趣不仅限于收发电子邮件，更重要的是和你的朋友们一起逗你们的宠物玩（当然你的朋友也必须用postpet收信）。

上面发信的时候我们点的是Call PostMan，如果我们点"Call Pet"，就会让我们的宠物来帮我们发信。这时你会看到你的小东西从信箱里取走这封信，然后打开门，一蹦一跳地出去了。而你的朋友收到这封信的时候也会看到你的宠物进入他的宠物小屋，把你的信放在桌子上，与你的朋友或你朋友的宠物玩耍，然后回家。若你的朋友打它或抚摸它，你的宠物的状态会改变。这些情况你的小东西都会写在它的日记中，你可通过日记了解你的朋友对它怎样，它是否喜欢你的朋友。而朋友的宠物来给你送信的时候，你的言行也会因为它的记录而



宠物状态，需要随时关注

被你朋友知道。当你朋友的宠物来到你的房子时，你的宠物会把你的朋友当作自己的朋友，并会给他写信，所以请勿把重要信件交给宠物，而最好给邮差传递。

平时没事的时候你可以陪你的宠物玩，否则它会不高兴的，要是惹它不高兴，它就会留一张纸条给你，告诉你它再也不回来了……那么怎样陪它玩呢？首先自然是给他喂食，你可以从右键的"Status of Pet"查看宠物的饥饿程度，某几样食物是永远吃不完的，其他食物可以从网上下载。此外你可以给宠物洗澡，一般来说，它每次出去送信都会弄得脏兮兮的，你把它洗干净，它会很高兴，你还可以抚摸它——就是把鼠标放在它上面来回动。注意，你千万别按鼠标左键，那是打它，你要是老打它，它可能会出门散几天心。常让它出去给它喜欢的朋友送信，它也会很快乐的。

你的"小东西"也跟真的宠物一样有生命周期。宠物的生命长短取决于它的送信量。不过别伤心，如果你仔细照料它的话，它就能长寿了。如果它一直心情愉快，就能一直好好地活着，替你送更多的信。一般来说，宠物的生命周期为8到24个月。在PostPet中你同时只能有一只宠物，因此必须好好照顾它。

不过笔者在试用的时候发现两个小问题，一是信件如果使用宠物发送失败，宠物就不知道什么时候才会回来了；二是对于需要验证的SMTP服务器还不支持。实际上这两个问题应该很容易解决，我们可以期待这一天。

五、飘雪的夏天——Snow

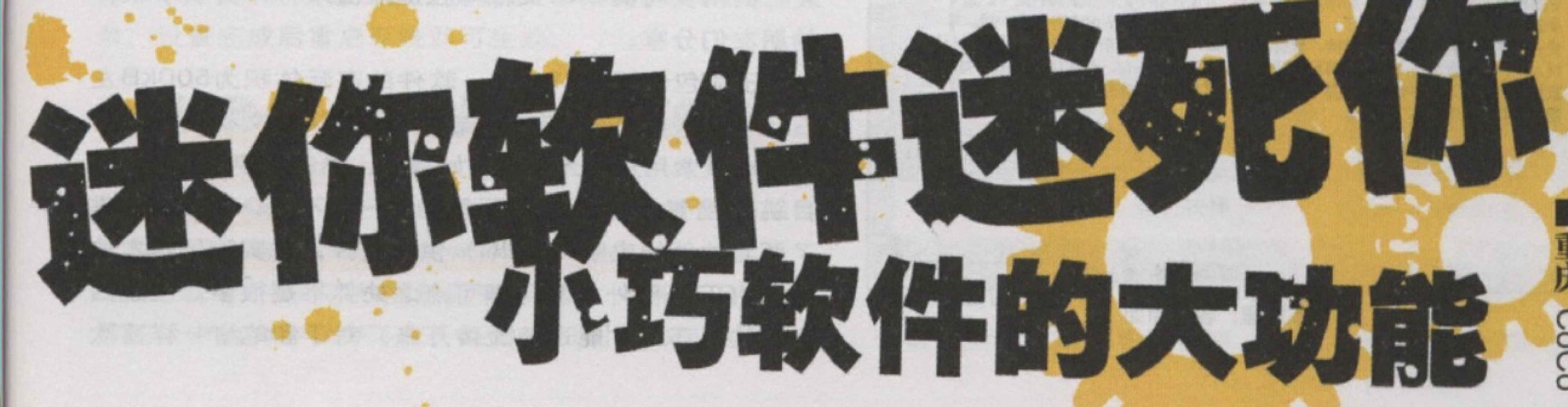
看了这么多恶搞的软件，我们来欣赏一下美景。作为一个南方人，笔者每次看到雪都会兴奋得跳起来——南方的雪可是几年一遇啊。于是总想在电脑上模拟雪景饱饱眼福。



冬天的感觉，不会对使用电脑有太大影响

Snow（http://v.cn126.net）这款软件就是为满足笔者这样的人发布的，打开软件后整个桌面就开始飘着小雪花，而且在风的作用下左右飘落。最特别的是，下落的雪花会堆积在任意有立体感的地方。遗憾的是，该软件界面除声明和广告外，并没有其他功能设定选项，雪花大小、飘落速度等都是默认设定。希望在之后的版本中能完善其功能，使用户能有更多的选择。

编者按：我们已习惯了几个GB大小的WinXP，1GB左右的Office，其他的工具软件也是动不动几十上百MB。可能你看到一些体积不大的软件，就会怀疑其功能是否有缺陷或其他问题。实际上，那些大软件提供的功能一般人会用到的只是极少一部分，反而占用不少资源。如果你的资源紧张，一些小巧的软件正好适合你。



■重庆 CoCo

挑战极限一直是人类的天性所在，我们会去攀登世界的最高峰，也憧憬着去深入海底的两万里；我们可建造出世界上最高的大厦，也能在电子显微镜下将原子拼接成英文字母。带宽越来越大，网速越来越快，我们的硬盘却显得越来越小。比较几年前一张3″盘就可装下的操作系统、WPS和各种游戏，现在的人们对软件功能的胃口也越来越大。其实我们可以扪心自问，那些天天都在用的大型软件，我们究竟用到了其炫耀功能的几分之几？而那些名不见经传的小体积软件，是不是真的比庞大的商业软件要逊色得多呢？



DEMO比赛获奖作品HEAVEN SEVEN，64kB文件实现出的影音效果令人难以置信

答案当然是否定的。网络界的编程爱好者们会流行一种称为“DEMO”的比赛，开发者各显其能，看谁用最小的体积（不大于64kB）来实现最让人难以置信的功能。DEMO大赛引来了很多编程爱好者应战，展示自己编程的极限功力。纵观每年的获奖作品中，短短几十kB的EXE文件中所实现的功能，有炫目的3D射击游戏，有复杂的地下迷宫，有奇幻世界里的梦幻场景，还有美妙动听的原声音乐。而每年的获奖作品累计起来，也许还不够一张U盘的容量！作为编程爱好者的笔者，都无法想像这些代码是如何被编制出来的。

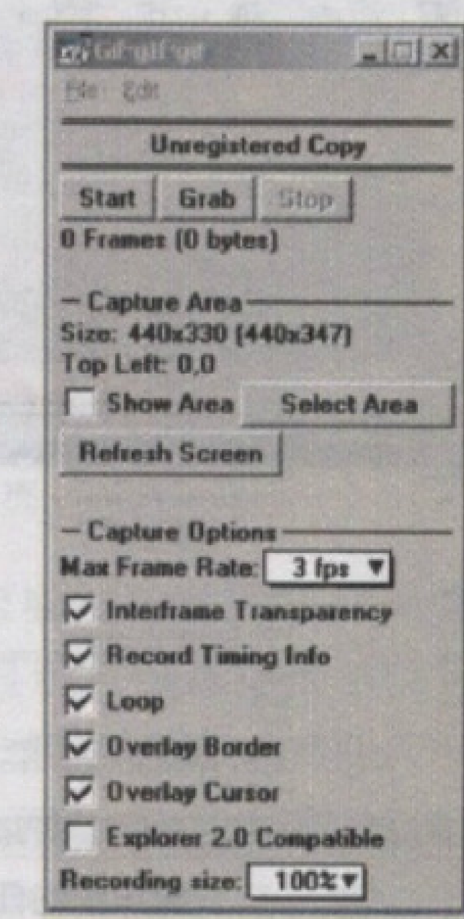
900kB——麻雀小，五脏全

●**实现功能**：录制屏幕视频

●**软件名称**：GGG

●**下载地址**：http://www.peda.com/ggg/

GGG，就是软件全称“Gif · gIf · giF”的简写。作者使用3个大小写方式完全不同的GIF构成软件名，非常幽默地强调了软件的功能所在。说白了，就是一款屏幕动态影像捕捉后生成GIF图像的工具。它非常适合于我们快速制作软件的动画教程。我们知道Gif的图像压缩方式非常高效且文件很小，不需任何第三方视频播放工具，只要机器中有IE浏览器（不会有人没有它吧？），就可毫无障碍地进行观看。用户可在软件中定义抓取区块的大小、设置视频的帧数、选取透明的方式、记录抓取的时间轴等常用功能，还可在抓取的同时设置屏幕的缩放比例。



麻雀小，五脏全

一个小小的案例可说明GGG小软件的大用处。上次一位朋友向笔者询问Word一个小功能的使用方法。其实只要简单的几个鼠标点击操作，但在QQ上苦口婆心地打了半天字，截取了无数张图片，对方那边仍然是一头雾水，差点就想用远程登录去控制他的机器进行帮助。突然想到GGG，现场用它录制几步对Word的操作，存成gif文件当作教程发送过去，几秒钟的时间问题解决。相比动辄数十兆的屏幕视频捕捉程序那琳琅满目的处理功能，并将你的注册表修改得面目全非以及高昂的注册费用，我们仔细用心想一想，截取屏幕的视频真的需要那么复杂么？

570kB——小软件，大功能

●**软件功能**：系统进程管理

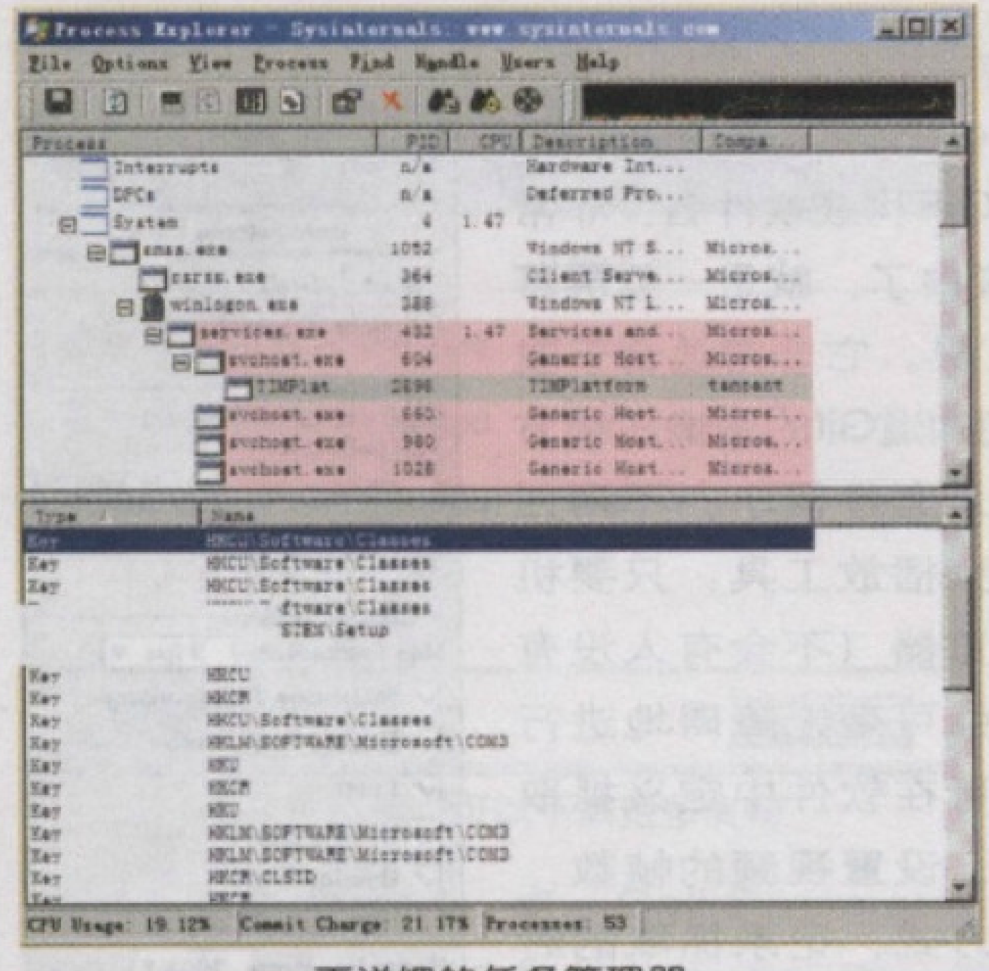
●**软件名称**：Process Explorer

●**下载地址**：http://www.sysinternals.com/Utilities/ProcessExplorer.html

无法知道某个程序正在打开哪一个文件和目录？不用再发愁了，Process Explorer将会告

诉你所有关于任何一个系统进程的详细情况，让你清楚地知道是谁究竟在做什么事情。

Process Explorer软件界面分成上下两个部分。上层的窗口中采用直观的树型结构来显示当前系统中正在活动的进程，包含进程的名字和该进程运行的用户。当你选中其中一个进程时，与它所相关的一切情况就显示在下方的窗口中，包括所使用的目录、正在处理的事件、所打开的文件、读写的注册表字段、使用的端口、线程的数目和细节等。对于那些在任务管理器中无法去掉的已停止运行的应用程序，Process Explorer可轻松将它和它所关联的树型子进程一起删除，免去了你只有重启系统才能杀除那些非法进程的烦恼。



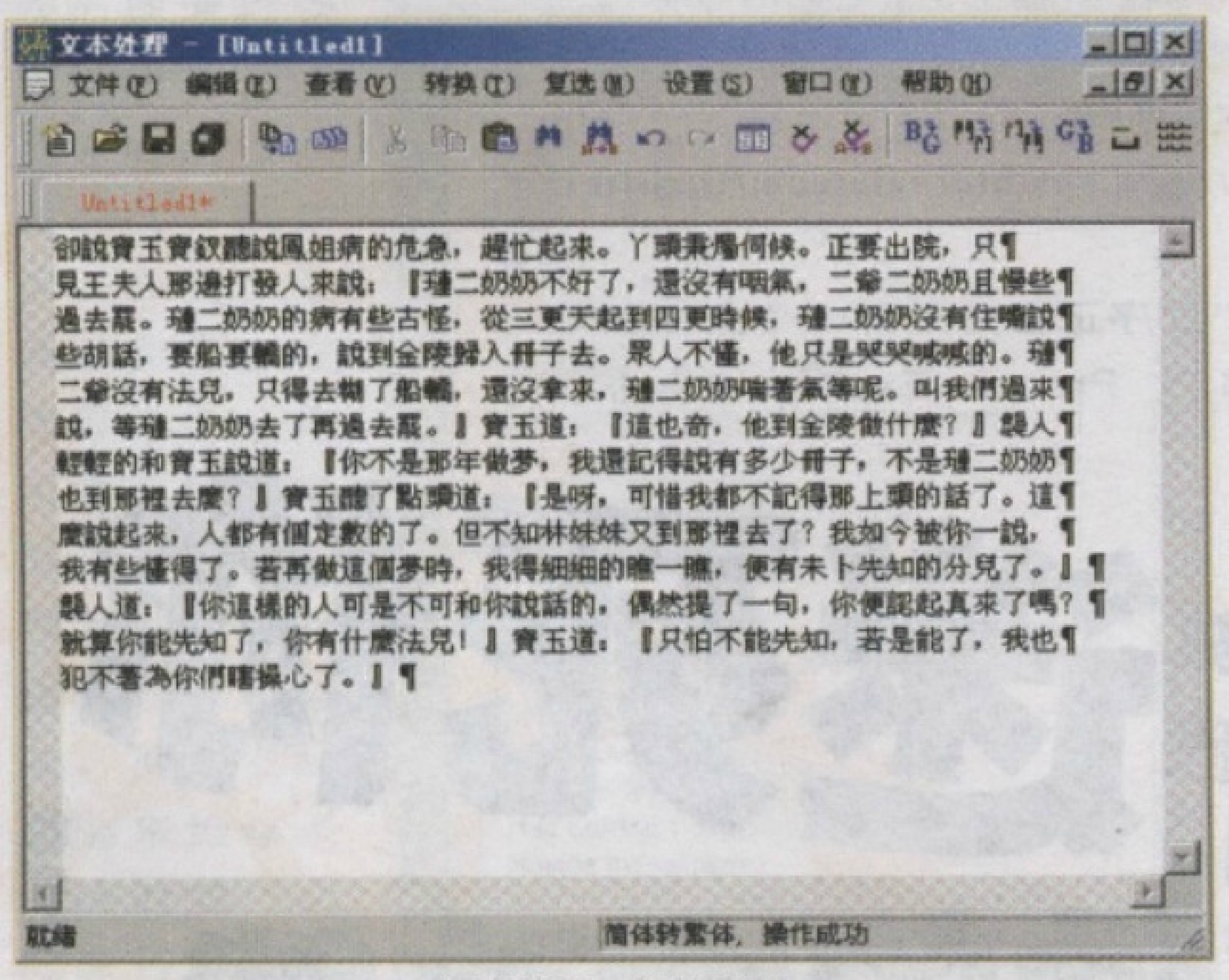
更详细的任务管理器

由于软件显示的任务信息比Windows自带的任务管理器要详细得多，所以它提供了一个查找功能让你在茫茫进程列表中直接命中所需要的东西，甚至可选择菜单项“Option”下的“Replace Task Manager”，你系统中的任务管理就自动被Process Explorer完全接管。

470kB——随身带走，多轻松 文本编码转换一键通——TextPro

●**实现功能：** 繁简内码转换、批量查找替换、文件合并比较、规范化文本

●**下载地址：** http://www.fodian.net/tools/



文本管理，轻松自如

大量的简体中文文档要转成繁体怎么办？大量的文件内容要进行批量的替换和修改怎么办？所有的文章需用统一的方式进行格式化输出？相信你又在Google上进行疯狂的软件搜寻之路。别着急，我们这里有个470kB的小软件TextPro，轻松解决你的烦恼。

TextPro是一款综合批处理中文文本和超文本文件的好工具，适用于各种版本和语言环境的Windows系统。软件作者开发的最初目的是用于整理佛经，同时也突显出该软件对于处理繁体以及生僻字的强劲功能。其独到之处有BIG5码与GBkB码的相互转换、GBkB汉字简繁体转换，可匹配GBkB字集、BIG5字集、中文数字、天干地支等各个字库。同时还提供了强大的查找和替换功能，而且支持“正则表达式”。通过这种方式，可进行几乎是无限功能的非常复杂和详尽的精确查询（可参见软件的帮助手册）。用户可通过它进行不同文件的合并和比较，对大量的文件进行自动批量处理。

470kB的软件还有什么令人心动的功能？别着急，且听笔者为你一一道来：删除文本中多余的半角符号、字符的半角/全角转换、规范行首与匹配括号、删除换行与自动分段、控制行宽与行分段、删除html置标符、汉字后加空格、竖排符号横转等。

190kB——口袋里的多媒体

●**实现功能：** VCD播放、曲目选择、窗口嵌入、皮肤选择

●**软件名称：** Roxio VideoDisc Player

●**下载地址：** http://www.hanzify.org/?Go=Show::List&ID=2692



小型影视播放机

市面上购买的很多VCD光盘和一些游戏及杂志所配送的光盘上，都会附带一个小巧的播放工具，它就是Roxio VideoDisc Player。这是著名的刻录软件Easy CD Creator在刻录VCD光盘时附带在一起刻录进去的小软件，旨在除了VCD影碟机外，在普通的PC机上也能正常欣赏VCD节目。这个工具正因为短小精悍，被很多热爱它的网友将其EXE文件单独提取出来，与喜欢小软件的朋友们分享。

压缩包体积为190kB，软件的实际体积为500kB左右，可实现基本的VCD影碟和独立的DAT文件播放。它能自动搜索用户的光驱并开始播放，启动/暂停/进度条/曲目跳转/音量控制/时间显示等功能一样不缺，而且还提供了两套软件的皮肤（SKIN）供你选择。其实除了基本的播放VCD功能外，其可圈可点之处并不是很多。但正因为它的小巧，才能迅速流传开来。对于和笔者一样喜欢

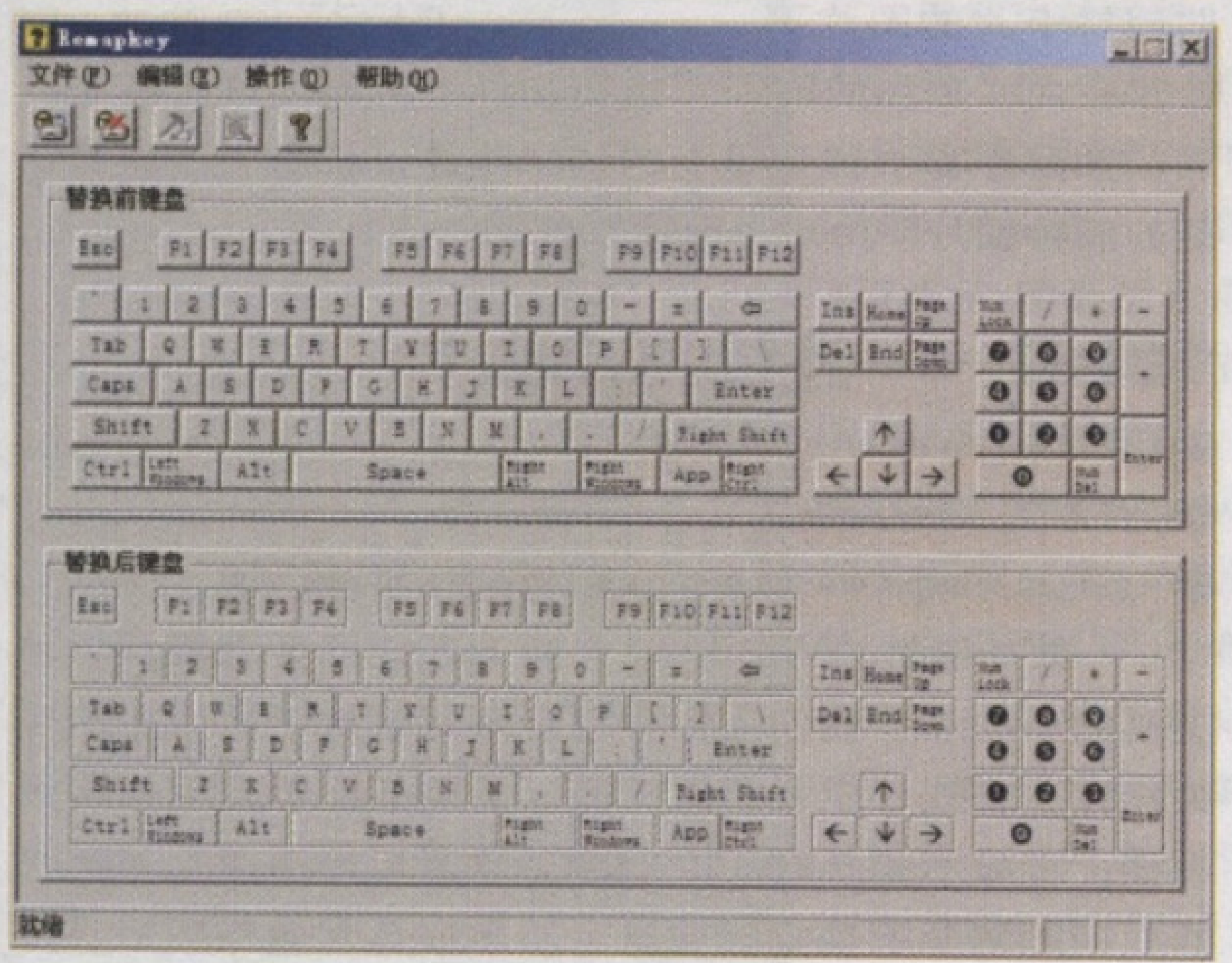
自己刻盘的“刻录一族”来说，在制作好的影碟光盘中根目录下加入这个软件，然后把它设置为在插入光驱时自动运行，那就等于为自制的光盘上锦上添花。

150kB——质朴是一种美

●实现功能：重新定义你的键盘按键

●软件名称：RemapKey

●下载地址：http://download.myrice.com/arts/dn01/dn0108/9912.html



巧妙转换键盘排布

我们可将一个不常用的键位赋予一个更强大和方便的按键代码，设置好了的键盘定位可自动适用于Windows系统不同账号的登录用户。对于坏掉了键盘某个按键而导致无法正常使用电脑的用户来说，RemapKey无疑是个救星。比如，当你的Alt键或Ctrl键坏掉后，该软件还能帮你启动Ctrl+Alt+Del这样的组合键来进行系统登录。当然，我们也可将一个复杂的按键操作，如“Alt+F4”交给一个不常用的如“Win键”来负责。

RemapKey分成两屏，采用模拟的键盘图片来进行映射，用户只需在上屏中点中需要修改的键位，将它拖拽到下屏的虚拟键位中，然后点击“存盘”按钮，一个键位的设置就搞定了。玩游戏时，我们常常会在使用Ctrl键时不小心将其旁边的“Win键”按下。造成的后果就是游戏窗口被“压”入后台，Windows弹出一个长长的开始菜单，然后说不定我们的游戏就此“GAME OVER”了。现在有了RemapKey，把它变成开火或是释放技能键，感觉一定非常爽，而且还有事半功倍的效果呢！

需要注意的是，RemapKey的键盘设置需你拥有该Windows系统的管理员身份或以Administrator账号登录，设置完成后重启系统即可生效。

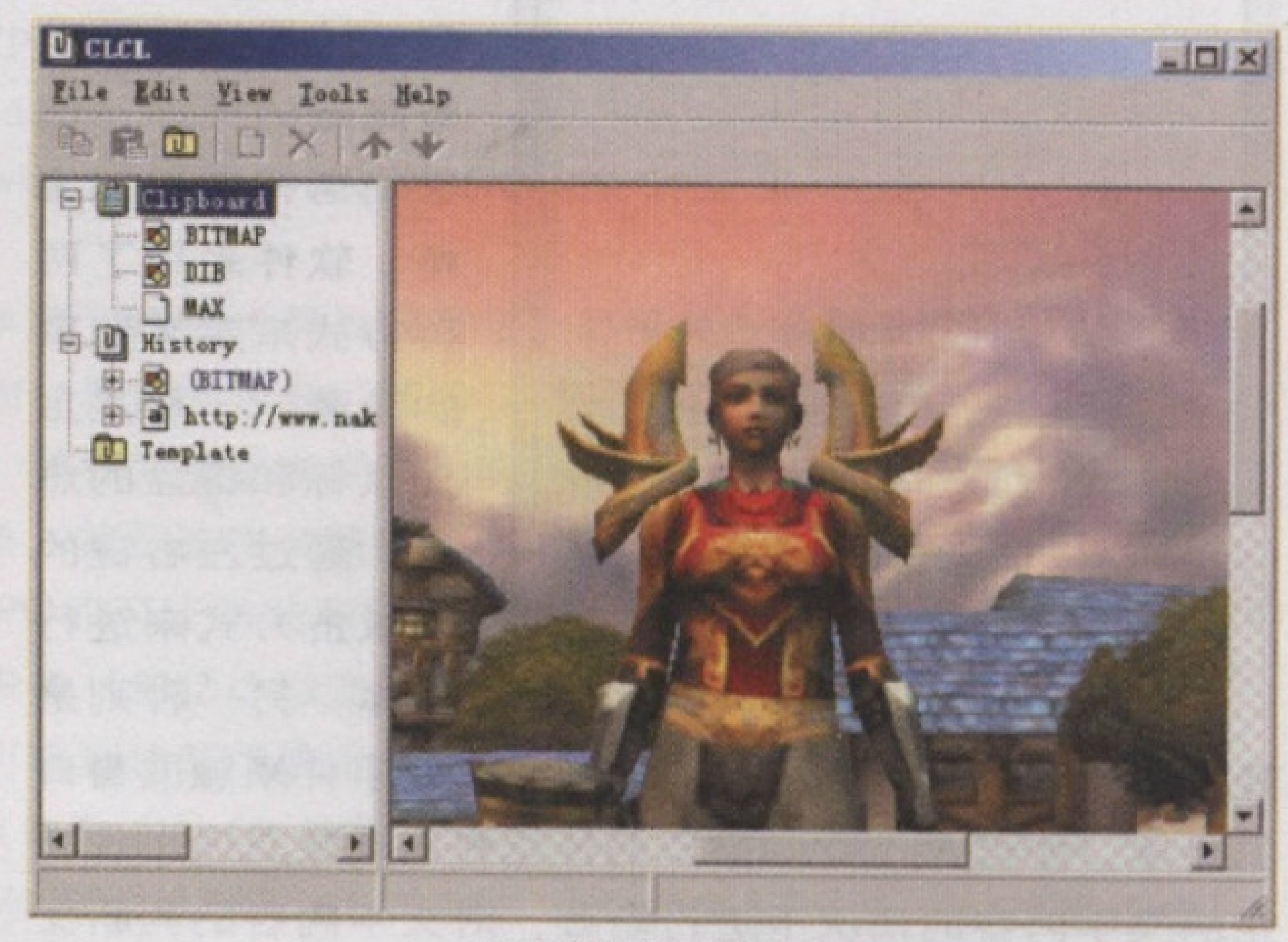
145kB——小归小，功能不能少

●软件功能：强大的剪贴板管理

●软件名称：CLCL

●下载地址：http://www.nakka.com/soft/clcl/index_eng.html

一款增强型的系统剪贴板管理工具，可将我们曾放入剪贴板中的内容保存下来；能自动识别剪贴板中的内容格式，包括Windows对象、文本数据、页面内容、图片、Unicode代码等。如果你有自己的非文本格式的独特剪贴板对象，可根据需要添加自己定义的剪贴板格式，让CLCL来自动识别它。



小巧的剪贴板管理员

在Windows系统的任何地方想要使用剪贴板中的内容，随时使用按键“Alt+C”即可显示可供选择的下拉菜单。软件还提供了一个过滤功能，用户可控制哪些内容可被复制到剪贴板中而哪些内容不可；通过一些条件的设置，可添加一些允许被忽略的Windows窗口，加上对收集剪贴板内容字节大小的限制选项，可防止某些不必要的过大内容占用太多的系统开销。

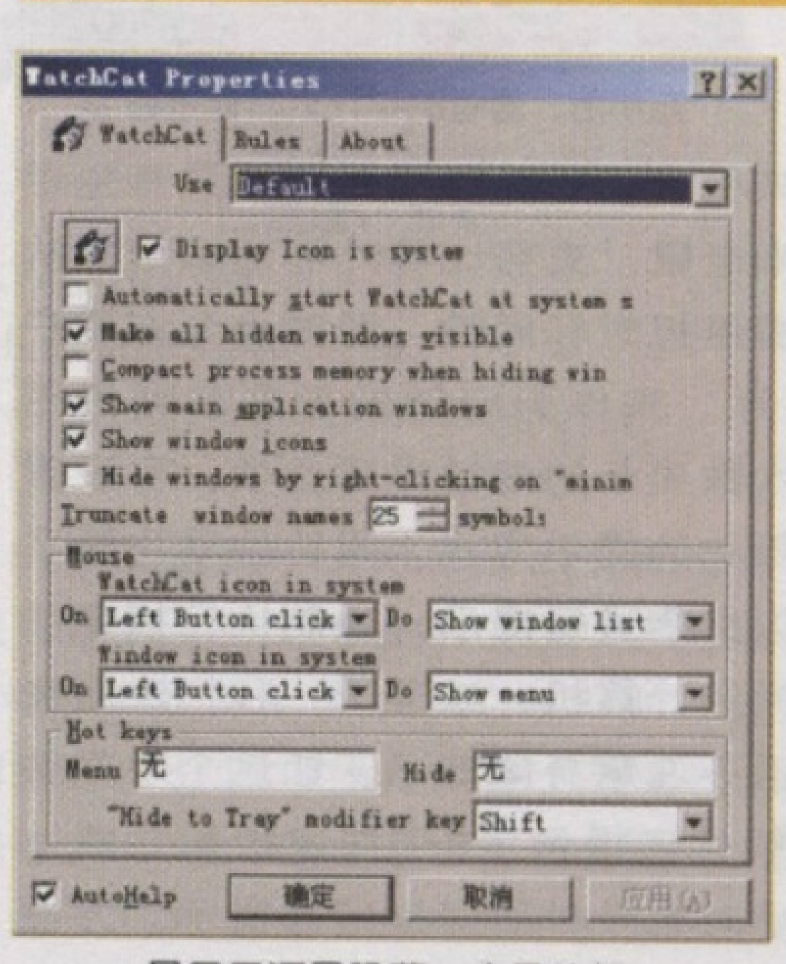
这个小小的自由软件同时还提供了插件功能！编程爱好者可制作一些小的DLL插件来完善他们所认为软件尚缺乏的第三方插件程序，真是小得有分量，笔者强力推荐！

140kB——小，再小一点！

●实现功能：窗口隐藏

●软件名称：WatchCat

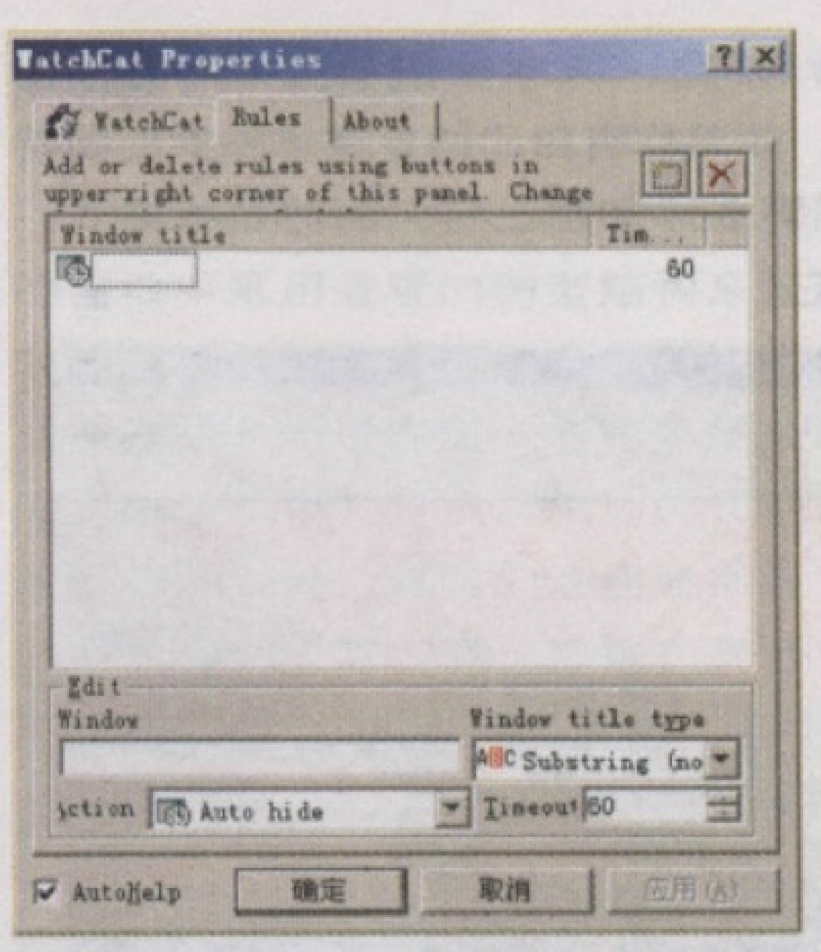
●下载地址：http://www.skycn.com/soft/2384.html



是显示还是隐藏，自己抉择

市面上不少打着体积短小牌子的窗口隐藏软件，实现的功能却十分有限。从2000年年初结识了互联网，下载了一款名为WatchCat的窗口隐藏软件，到2006年，仍然一直在使用。期间也试用过各种各样的同类软件，但其强大的功能和完美的设计一直让笔者找不到可替代它的。

通过设置热键，我们可一键将所指定的或系统中的所有窗口全部隐藏或显示出来。最有特色的是，该软件可



强大的规则设置，随心定义隐藏的规则

将隐藏起来的窗口或应用程序所占用的内存进行压缩，让我们将空出的更多系统资源让给没被隐藏的程序，使它们运行得更加流畅。软件采用了两种方式来定义窗口的隐藏。一种是定义鼠标和键盘的热键，通过左右键的单双击方式来进行操作；另一种则是建立了一套规则制度，我们可选择一些事件来触发窗口的隐藏。如当Windows窗口的标题栏出现或是没出现特定的文字内容的情况下进行隐藏，对文字内容的判断支持强大的“正则表达式”。

50kB——难道要用显微镜才能运行?

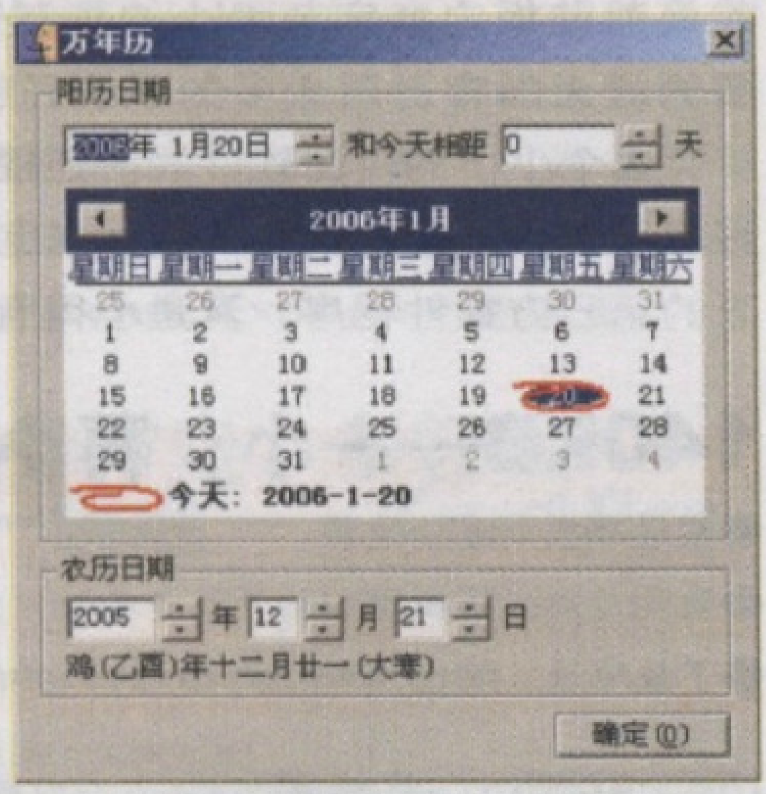
●软件功能：漂亮的屏幕小闹钟，提醒、万年历、时间校准

●软件名称：卡通小闹钟

●下载地址：http://211.90.241.130:22366/list.asp?part1=5



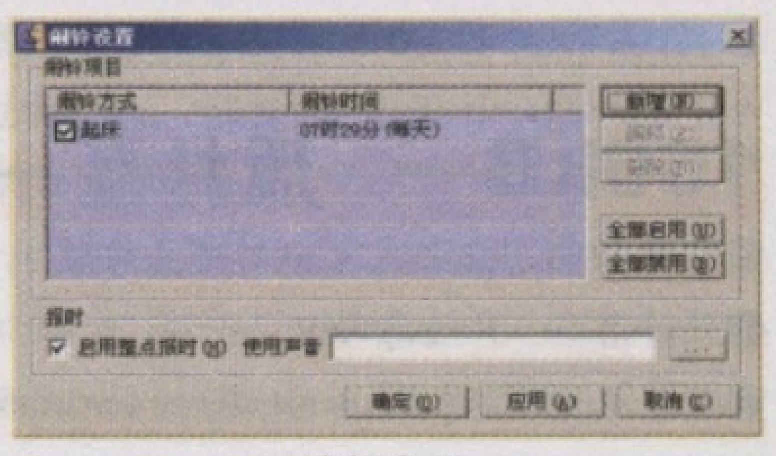
可爱的时钟



万年历，看看明年什么时候是春节

替代Windows系统右下角的时间显示方式，让卡通小闹钟来将我们的电脑点缀得更具有生活气息吧。软件使用了米老鼠、史努比等外形活泼可爱的卡通形象，来为我们提供报时和闹铃；同时也允许用户使用自己机器上的图片，来作为闹钟的形象和背景图案。软件提供了不受次数显示的闹铃提醒选项，可设置单次、每周、每月或每年的提示方式。闹铃的动作除了有声音提示外，还可以文字进行提示、强制执行指定的应用程序、重启或者关闭计算机。这下子，我们这些夜猫子晚上通宵玩电脑再不注意身体的话，让这个小闹钟强行把机器关闭吧。软件还提供了5个快速提醒功能，我们可快速指定多少小时或分钟后弹出什么提示，方便临时需要闹钟的提醒。

软件还提供了一个万年历功能，可查到每一天的天干地支、农历日期和节气等，弥补了中文Windows系统本身没自带农历功能的缺憾。万年历还可自动计算某年的某一个日期和今天相距多少天，便于我们作出“XXX天完成计划”或“离XXX节日还有多少天”这样的安排。



该起床了

如果你觉得电脑上的时间有些可疑，可使用软件提供的时间校准功能，校对修改成正确的时间。如果把软件所附带的一些闹钟卡片的图片不计算在内，单独的EXE可执行文件的体积还会更加小一点。如果你喜欢这个超小的可爱软件，别忘了把自己收藏的闹钟图片E-mail一份给软件的作者。

18kB——还能再小么?

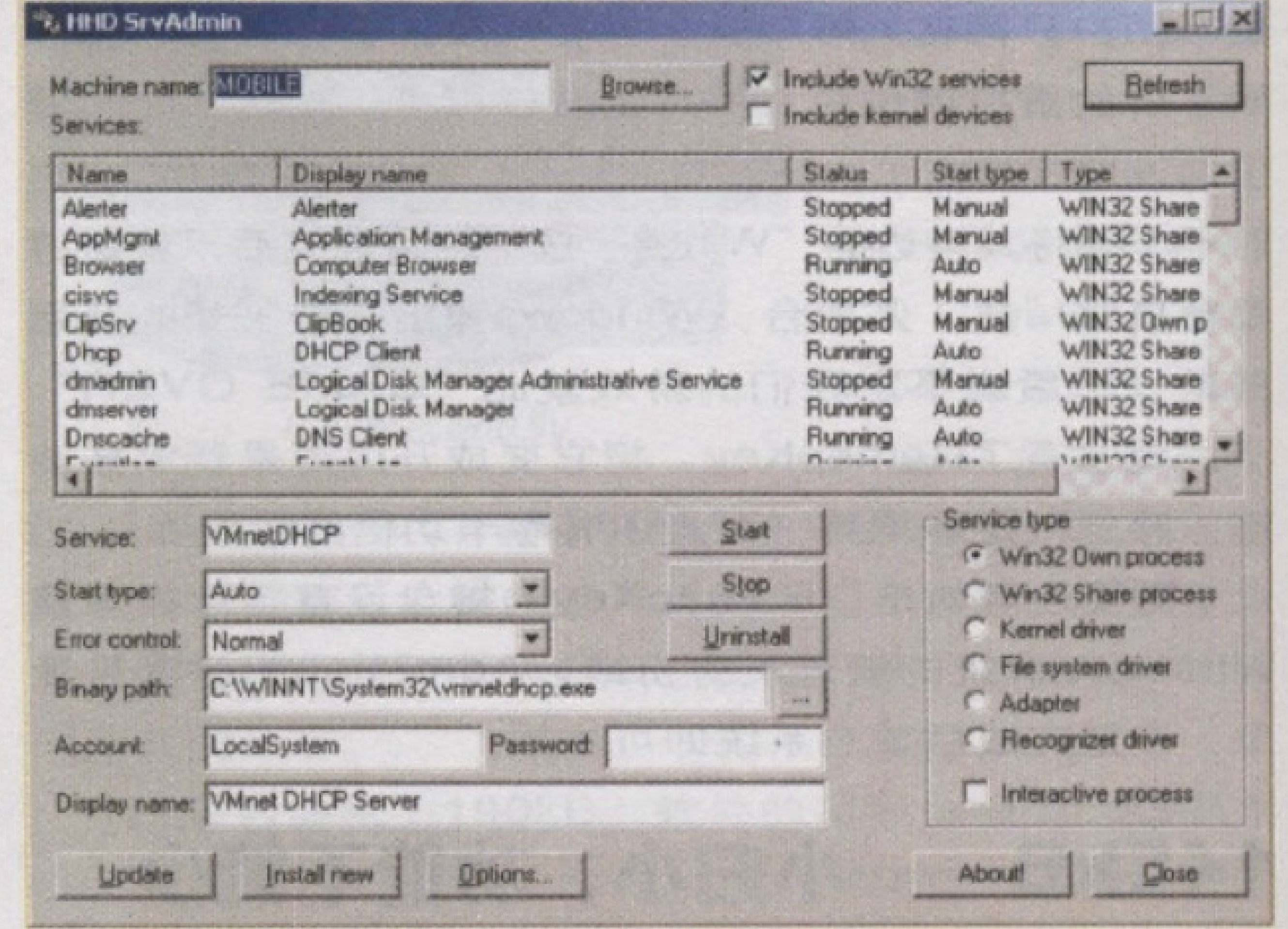
●软件功能：Windows系统管理

●软件名称：SrvAdmin

●下载地址：http://www.hhdsoftware.com/srvadmin.html

一款功能胜过Windows自带的系统服务查看和管理工具的小软件，我们完全可用它来代替控制面板中的相关程序。在软件中我们可安装、删除和刷新系统的服务进程，可显示哪些Windows服务器管理器本身不会显示的更接触到系统核心的项目。如果你在安装系统时没选择“管理工具”，那么可交给SrvAdmin来帮你管理。

我们继续看看18kB软件的大作为。SrvAdmin除了管理本地计算机外，还可对远程计算机的系统服务器进行管理；提供了一个网络上计算机的查看器，同时我们也可直接输入计算机的名字或IP进行直接管理；可改变系统服务的各种配置参数，如名称、启动方式、错误处理方式，运行库的路径，账户登录信息等。只需在列出的系统服务器中进行双击，就可查看和该服务器相关联的其它服务的详细情况，可按照各种方式对列表中的内容进行排序和整理，支持Unicode的程序和系统服务。



所有的隐藏服务，统统现形出来

如果再进一步列出软件的使用方法和详细功能描述并将其保存成文件，估计帮助文件的大小比程序本身要大好几倍！不得不惊叹于程序员们的智慧，谁说小软件不能有大作为？

工具快报

笔者最近和几个朋友聊天，当谈到网络游戏这一话题时，不由感叹当今学生真是"苦"。这个"苦"当然不是指生活条件，而是他们现今面对的诱惑实在是太多——比如网络和游戏。就是成年人大学生也不能说都具备很好的自制力，更别说那些正在成长的青少年中学生、小学生了。笔者上中学时也曾经痴迷于游戏，但是幸亏及时"回头是岸"，现在看着网吧中充斥的中小学生和晚上动辄"包夜"玩游戏或者聊天的大学生们，着实替他们感到惋惜和无奈。真希望那些只顾赚钱的网吧经营者多一些良知，家长、老师们能及时与孩子进行沟通和教育，避免一幕幕悲剧的发生。

■河北 李岩

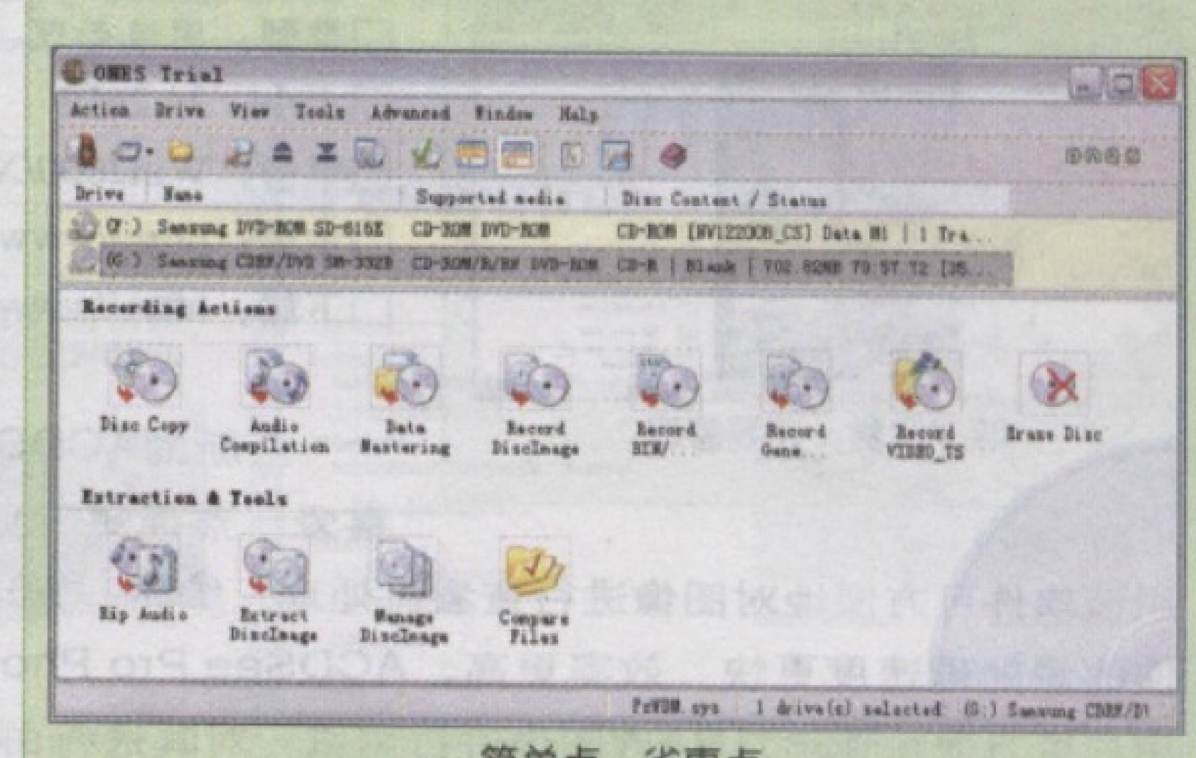
本栏目推荐的所有软件均可在"华军软件园"《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。



轻松刻录——ONES

□类型：刻录工具　□版本：2.0
□大小：5.71MB　□性质：共享（30天试用期）
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://shop.traxdata.fr
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200605/ONES_Trial_Setup.zip

虽然功能非常"丰富"的Nero是目前市场上最受关注的刻录软件，但还是有很多用户（比如笔者）希望刻录能"轻松"一些。这次介绍的ONES是一款小巧强悍的刻录软件，其界面简洁直观、功能强大，易用性和兼容性也颇佳。ONES的安装十分简单，甚至连安装路径都不能自定义（好在ONES所占空间不大）。安装后重启PC即可正常使用ONES，在软件的主界面里可方便地查看系统中所有光存储设备（包括虚拟光驱），还可直观查看盘片类型和容量等信息。在主界面中，可看到功能模块主要分两部分——Recording Actions（刻录任务）和Extraction & Tools（扩展和工具）；刻录任务栏中有光盘复制、刻录音频光盘（源文件可以是MP3或WMA）、刻录数据光盘、刻录光盘镜像、刻录BIN/CUE镜像、刻录视频光盘、刻录常见镜像格式和光盘清除等八大功能；扩展和工具则有抓取音轨（可将音乐CD上的歌曲转为WAV或WMA格式）、提取光盘镜像、管理光盘镜像和文件比较四大功能。ONES使用起来非常简单，只需点击相应任务图标即可进行刻录操作，还可利用体贴的向导功能对各项任务进行提示操作；ONES采用了革命性的全新刻录技术，能在现有和未来的刻录设备中正常工作，无需进行更新。另外利用ONES还能轻松进行"超刻"。

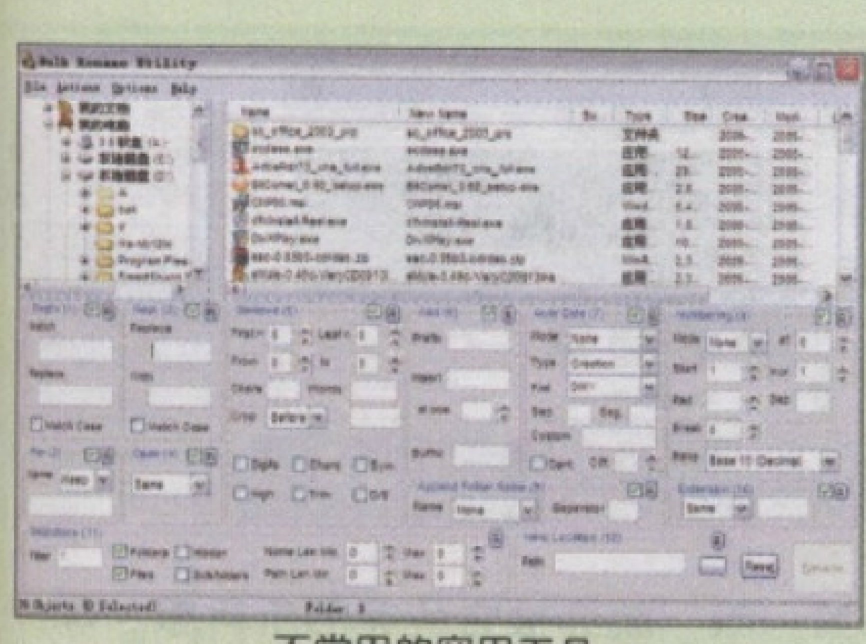


简单点，省事点

批量命名快刀——Bulk Rename Utility

□类型：系统增强　□版本：2.2
□大小：443kB　□性质：免费
□平台：Win98/2000/XP/2003/Vista
□主页：http://www.bulkrenameutility.co.uk
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200605/bru.rar

很多朋友在平时的电脑应用中，经常碰到要给图片、音乐等文件进行批量命名的情况，又苦于找不到趁手的好工具。这里给大家介绍Bulk Rename Utility，相信可以满足你的要求。它是一款完全免费的文件更名工具，小巧精悍、界面友好，分12项操作内容，可实现对文件或文件夹的重命名。该软件可批量给文件或文件夹名称添加前缀或后缀，能批量为文件名加上数字、日期后缀；可批量删除指定字符，批量插入指定字符到文件名中的指定位置、批量替换指定字符、删除数字或汉字；能实现文件名的大小写转换，还能用正则表达式对文件名中的指定部分批量修改；支持文件扩展名的批量更改，保存更名后的文件到新的位置……有了Bulk Rename Utility，会让平时枯燥的批量命名工作变得轻松起来。



不常用的实用工具

有备无患——NTI Backup NOW!

□类型：数据备份　□版本：4.0
□大小：11.8MB　□性质：共享
□平台：Win98/2000/XP
□主页：http://www.ntius.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200605/nti.rar



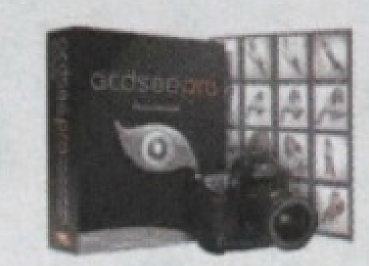

忘羊还可补牢

面对病毒入侵、系统故障和各种突如其来的问题，PC中的数据往往变得岌岌可危，如果丢失的是重要数据，可能给用户的打击是致命的。也许有人认为对数据进行简单的“拷贝”即可，这是对备份的一种误解，单纯的“拷贝”无法做到对数据及时的动态跟踪，会给数据恢复工作带来不少麻烦。这个时候，选择一款可靠的数据备份软件就非常重要。NTI Backup NOW!是由NTI公司（出品著名的刻录软件NTI CD & DVD-Maker）开发的一款功能强大的数据备份软件，该软件具备全面的数据备份和恢复功能。NTI Backup NOW!提供包括简体中文在内的语言包下载，国人可在熟悉的中文界面下操作使用。软件的主界面非常简明大方，提供了方便的“Easy Step”操作界面，只需选择3个简单的步骤即可完成数据备份任务，而每一步都有详细的设置选项，体贴地指导用户进行备份、恢复或数据比较等操作；软件提供完善的全面备份、增量备份和差异备份功能；支持128位或256位数据加密，具备高级文件过滤功能。NTI Backup NOW!对数据的备份和恢复速度很快，各方面表现都比较突出，稳定性也很强，推荐大家使用。


除了欣赏，还要管理

更高更强——ACDSee Pro Photo Manager

□类型：图像管理　□版本：8.0
□大小：24.2MB　□性质：共享
□平台：Win2000/XP
□主页：http://www.acdsystems.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200605/acdsppm.rar



全新的ACDSee 8 Photo Manager自发布以来，凭借其强大的功能深受人们喜爱，然而更专业的ACDSee Pro Photo Manager却推迟了好几个月才发布。使用该软件可方便地对图像进行查看、处理、编辑、管理、分类、打印和存档等操作，提供对DNG和RAW格式的支持，使图像处理速度更快、效率更高。ACDSee Pro Photo Manager最重大的改进就是提供了对RAW的全面支持，专业用户可方便快速地对RAW图像进行浏览，对其进行白平衡、曝光、锐利度和噪点等多方面处理；提供了强大的管理工具，如可定制文件夹和分类等；全面的色彩管理功能支持ICC和ICM色彩配置文件；提供水印功能，可在图像中插入图形或文本信息；其强大的快速编辑功能可让你轻易修复常见镜头失真问题，如枕形失真、白点等；新增视觉标记功能，可让你快速分类和选择合适的图像。ACDSee Pro Photo Manager不仅功能强大，操作也非常方便，初学者也能迅速上手。如果你在寻找一个数码图像处理的终极解决方案，那么不妨试试ACDSee Pro Photo Manager，其强大的功能和便捷的操作性会给你留下深刻的印象。

晶莹剔透——Quintessential Media Player

□类型：多媒体播放　□版本：Build 104
□大小：2.87MB　□性质：免费
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://www.quinnware.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200605/qmp104.exe

qmp BETA



美妙的视听享受

也许有人没听说过Quintessential Media Player，但笔者相信当你看到它的第一眼，就会被它的美丽所折服。QMP是一款功能强大的多媒体播放软件，支持大部分主流音频和视频格式，包括MP3、CD Audio、Ogg Vorbis、WAV、VQF、Windows Media等，通过解码包还支持包括AVI、RM、MOV等常用视频格式。QMP界面圆润、晶莹剔透，内置多种炫目的主题界面，用户可根据自己的审美偏好，选择合适的外观；QMP内置多种声音均衡效果，音质非常出色；QMP的内置视觉特效也是绚丽多彩，可随着美妙的音乐让你陶醉其中；另外，QMP提供了多种插件的支持，极大地增强了软件的功能。

磁盘碎片整理助手——Ashampoo Magic Defrag

□类型：磁盘碎片整理　□版本：1.1
□大小：3.03MB　□性质：共享（30天试用期）
□平台：Win2000/XP/2003
□主页：http://www.pspad.com/en/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200605/pspad450inst_en.exe

磁盘整理多一种选择

PC使用一段时间后，硬盘中会出现大量的文件数据碎片，这时必须进行必要的磁盘碎片整理，否则会严重影响系统速度和工作效率。除微软内置的磁盘碎片整理工具和上期《工具快报》推荐的Diskeeper 10，其实还有一款不错的工具，这就是Ashampoo Magic Defrag。它的安装文件虽然只有3MB多，但性能值得信赖。该软件的一个特色就是可以隐藏在后台进行自动磁盘碎片整理工作，如果有其他程序需要访问硬盘，磁盘碎片整理工作便会自动暂停，且切换到暂停模式只需1秒左右，非常体贴用户。该软件支持整理压缩文件，其另一特色就是无需对硬盘进行分析，凭借其先进的磁盘碎片整理算法去掉了耗时的分析过程，这就意味着该软件可以真正做到随时“待命”运行；该软件一旦安装就会作为一项服务在后台工作，自动进行磁盘碎片整理；Ashampoo Magic Defrag还支持多用户操作，可通过本地网络进行监控和控制。

附上30天试用期Key：AMDGA0-1000A8-000C81

反间谍先锋——eTrust PestPatrol Anti-Spyware

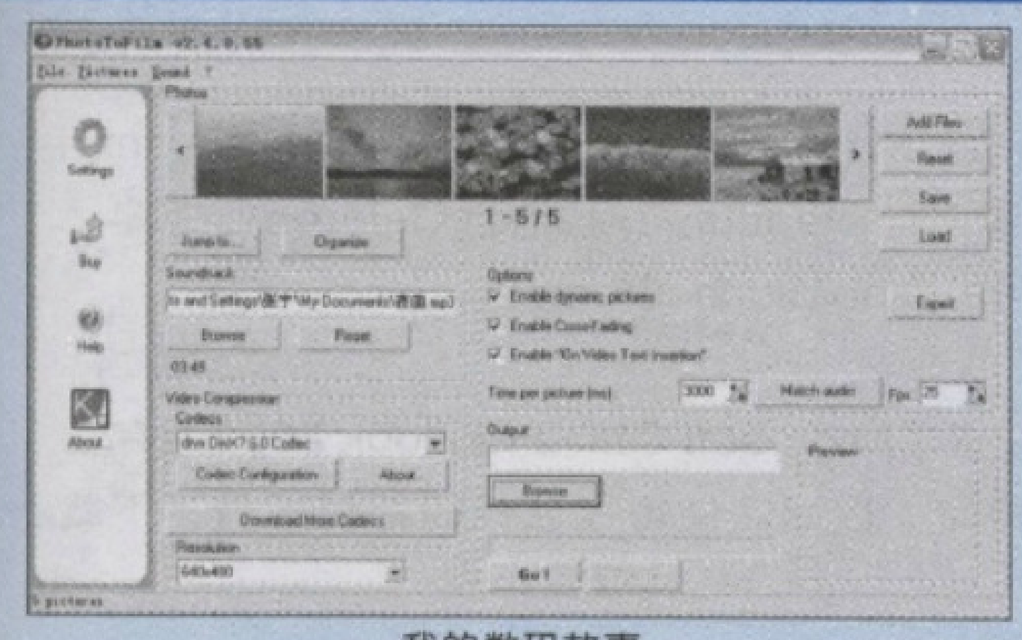
□类型：安全工具　□版本：8.0
□大小：14.6MB　□性质：共享（30天试用期）
□平台：Win98/2000/XP
□主页：http://www.my-etrust.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200605/pp8_sc.exe



eTrust安全系列都值得信赖

让国人感到高兴的是，国际著名的软件公司CA加快了对其eTrust系列安全软件的中文化进程。最近，CA公司著名的反间谍软件eTrust PestPatrol Anti-Spyware也推出了官方简体中文版本，而更让人惊喜的是其版本与最新的英文版本一致（同为8.0）。它能检测并清除上万种恶意软件，包括间谍软件（spyware）、广告软件（adware）、特洛伊木马、拒绝服务式攻击代理以及其他基于Web的后门威胁，从而使非法访问和信息盗窃远离PC，并确保系统性能稳定。间谍软件不仅会降低系统的响应速度、干扰网络连接，还能记录密码及其他键盘输入信息，严重影响了电脑的正常运行。新版本拥有更快速的检测和清除功能，图形界面也得到了很大改进。其他增强功能还包括更灵活的扫描日程安排和自动更新功能，后者可帮助用户自动更新最新发现的威胁信息，从而更好地通过保护使系统免遭各种威胁的攻击，eTrust PestPatrol Anti-Spyware有效降低了用户遭遇非法访问的风险，帮助用户提升了系统性能。

附上试用安装码：RRXTY-CCXXZ-XZRCL-REYJC


我的数码故事

我的图片故事——PhotoToFilm

□类型：视频制作　□版本：2.4
□大小：892kB　□性质：共享
□平台：Win98/2000/XP
□主页：http://www.kcsoftwares.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200605/phototofilm.exe

随着数码相机的普及，很多朋友在硬盘中存储了大量的照片，如果对这些照片一张张地进行单调的浏览，显然没有什么乐趣，而

如果给这些照片加上一些美丽的过渡特效和优美的音乐，相信你会有好心情的。PhotoToFilm就是用来制作“图片故事”的优秀工具软件，你可用它轻松制作图片视频并进行压缩（如使用DivX）。该软件界面友好，支持播放动态图片，支持MP3音轨和大多数常用的图像格式，可在视频中插入动态文本，另外还可使用你电脑中内置的编码器（如DivX）创建视频文件。PhotoToFilm的使用非常简单，只需将选好的图片添加进去，再选择合适的背景音乐（MP3格式），设置好视频压缩编码器和分辨率，选择“Go”即可快速生成自己满意的“图片故事”。这款软件唯一的不足就是自定义选项过少，生成的视频文件特效略嫌单一，考虑到它的“小巧体型”，也是可以接受的。

反毒利剑——AVG Anti-Virus

□类型：杀毒软件 □版本：7.1

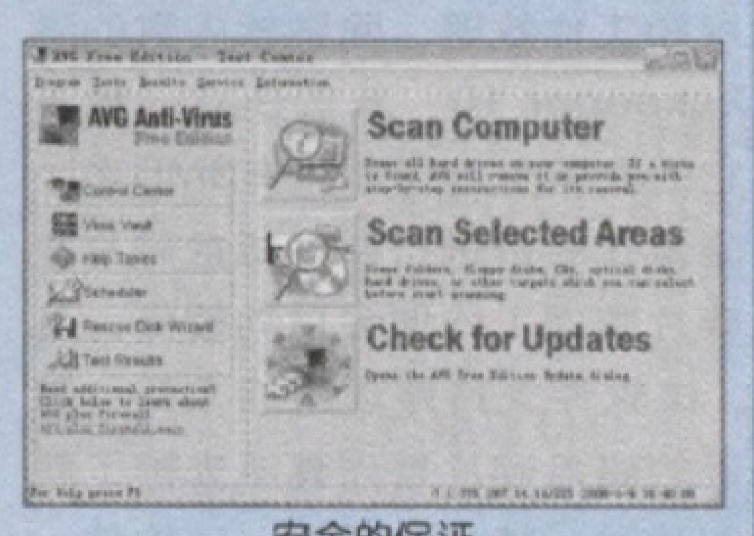
□大小：15.8MB □性质：免费

□平台：Win9X/2000/XP

□主页：http://www.grisoft.com

□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200605/avg71free_375a691.exe

GRISOFT AVG Anti-Virus



安全的保证

以前的“工具快报”栏目中介绍了许多优秀的免费杀毒软件，读者的反响非常强烈，今天给大家推荐一款——AVG Anti-Virus。和其他免费杀毒软件一样，AVG Anti-Virus的“免费”方针也是对个人/家庭用户的，如果你需要更强大的防护，推荐使用其零售的专业版本。AVG Anti-Virus界面十分简洁，使用方便，具备病毒监控、病毒查杀、病毒隔离、邮件监控、工作日志与计划任务、升级更新等常用防护功能，且资源占用情况也让人满意。值得一提的是，AVG Anti-Virus得到了ICA实验室认证，并获得2005年Virus Bulletin的VB100%奖（100%查杀Virus Bulletin公布的病毒，国际上仅有少数反病毒厂商获此殊荣），其优良品质值得信赖，推荐大家下载使用。

软件升级快报

Microsoft Chinese New Year Pack 2006：微软为国内正版Windows XP用户提供的一款桌面主题。此主题采用中国传统的文化元素，借由2006年新春为启始，让用户于温馨间感悟中国韵味，游走于古雅、喜庆和祥和的意境中。下载地址：http://download.microsoft.com/download/4/0/b/40b25e2b-b96e-45c1-adda-3692ac1e1932/CNP06.msi。

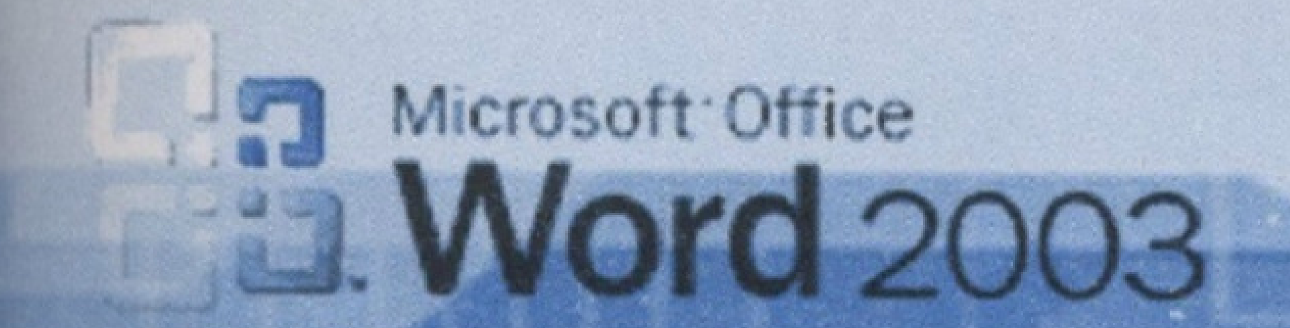
iTunes 6.0.2：苹果公司出品的多媒体播放器。新版本在iTunes 6.0.1的基础上改进了稳定性和性能；内置最新的QuickTime 7.0.4，提供了多个错误修正，并改进了H.264性能。下载地址：http://www.apple.com.cn/itunes/download。

eTrust EZ Antivirus 7.1：CA公司出品的优秀个人反病毒软件。新版本增加安全中心面板，可以方便地打开所有特性和功能，帮助用户快速便捷地设置参数、检测程序状态和维护PC的安全。下载地址：ftp://ftp.ca.com/pub/myeTrust/apps/av71_sc.exe。

Windows XP WMF漏洞补丁：修复了Windows XP在图形呈现引擎中存在一个远程代码执行安全问题，攻击者可能会利用此问题从远程危及Windows系统的安全并获取对该系统的控制权。下载地址：http://support.microsoft.com/?kbid=912919。

Intel Processor ID Utility：Intel出品的自家CPU检测工具。新版本改用全新的Intel Logo，支持检测P4、Mobile Pentium M、Xeon、基于P4和Pentium M核心的Celeron处理器。下载地址：http://aiedownload.intel.com/df-support/7838/zho/pidchs06.msi。

Outlook 2003安全更新KB892843：该补丁修正了Microsoft Office Outlook 2003中存在的一个安全漏洞，当用户打开经过恶意修改的电子邮件时，该漏洞使得任意代码都能运行。下载地址：http://support.microsoft.com/kb/892843。



Word域应用实例连载（五）

公式编辑器

■重庆 烟波

公式编辑器在Word中是隐秘而又非常实用的工具，在前两期的试卷制作一文中，我们已经谈到了它的简单应用。它原是Design Science公司的Math Type“公式编辑器”特别版，是为Microsoft应用程序定制的。大家或许在前面的应用中已领略到了其中的一些妙处，但公式编辑器的功能非常丰富，运用也比较复杂，值得探讨的地方还很多，下面我们就一起来深入探讨。

一、公式编辑器简介

1.安装。“公式编辑器”不是Office默认安装的组件，如果你是按默认方式安装的Office，那要使用它，还得重新安装Office组件：在如图1所示步骤，在“Office工具”中选择“公式编辑器”，从选项中选择“从本机运行”，继续进行安装就可以将“公式编辑器”安装成功了。

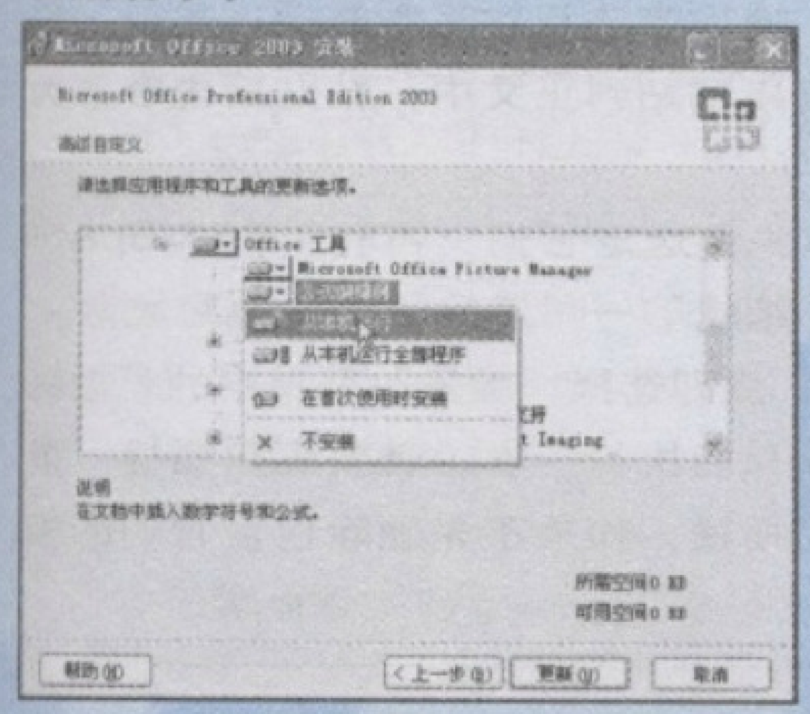


图1

2.使用。单击“插入”→“对象”菜单项，打开“对象”对话框，在“对象类型”中找到“Microsoft公式3.0”项，选定后，单击“确定”按钮（图2），在文档中就插入了公式编辑窗口，此时文字与公式处于混排状态，如果你勾选了“显示为图标”前的复选框，在文档中插入的是“Microsoft公式3.0”的图标。双击图标，可打开一个独立的“公式编辑器”程序窗口，此程序窗口与Word程序窗口是相互独立的，在编辑公式过程中若想编辑文字，直接切换到Word程序窗口进行编辑即可，不需关闭“公式编辑器”程序窗口，给编辑文档带来了很多方便。

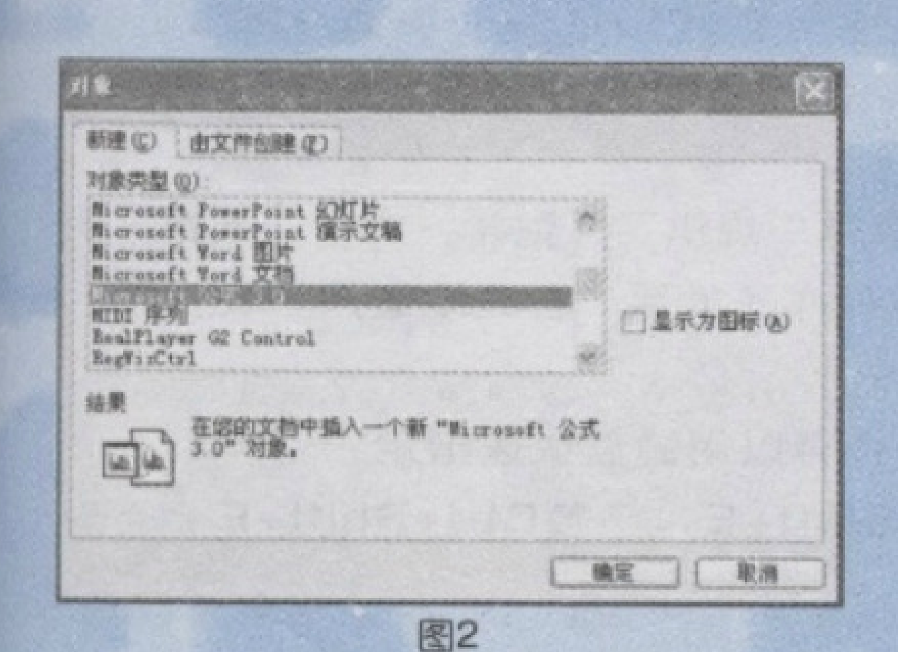


图2

在“公式编辑器”程序窗口中编辑完公式后，单击“文件”→“更新”命令，或者按F3键，文档中的公式即被更新，若直接关闭了“公式编辑器”程序窗口，也可完成更新操作（图3）。

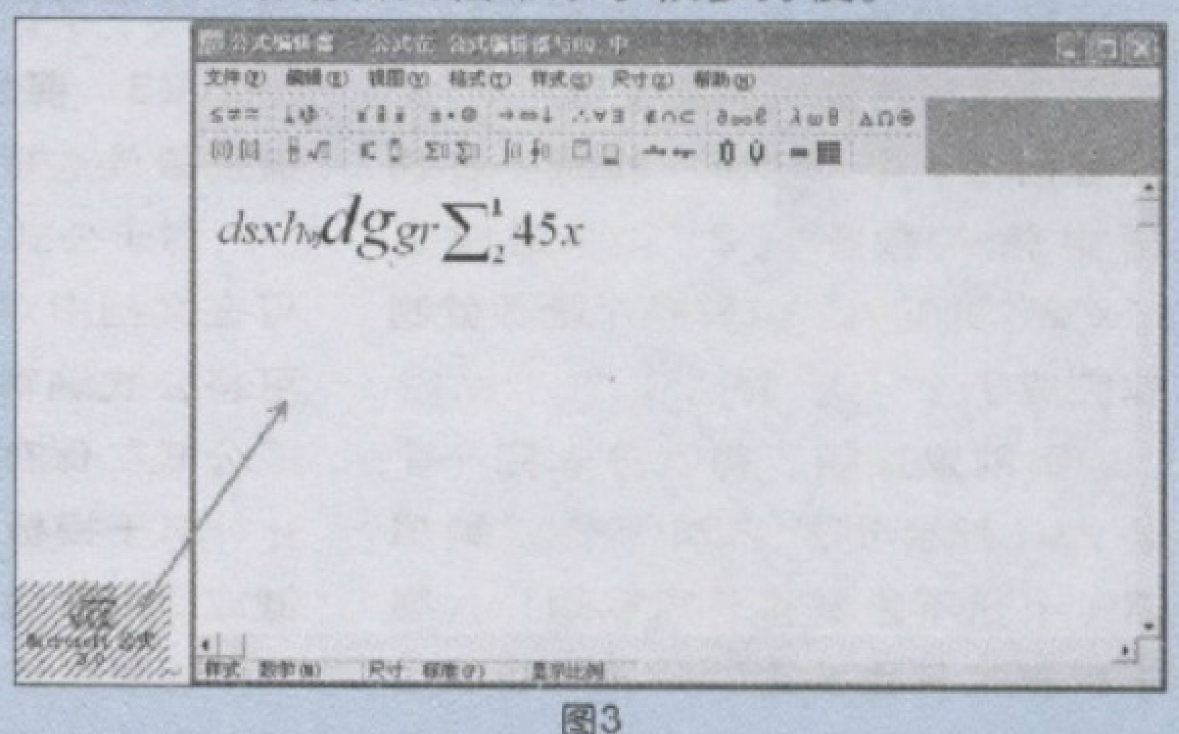


图3

创建公式主要是由“公式编辑器”工具栏来完成的，先来认识一下它吧：“公式编辑器”工具栏的组成如图4所示，在工具栏上排列着两行共19个按钮，将鼠标箭头停留在按钮上，会自动显示各按钮的提示信息。

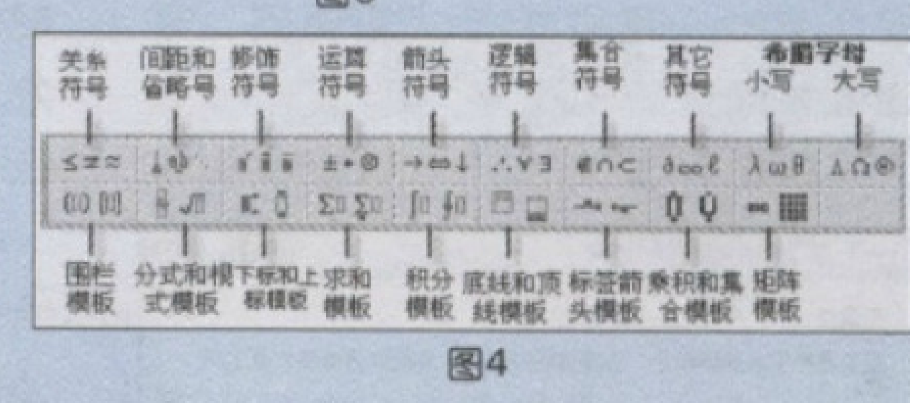


图4

用顶行的按钮可插入150多个数学符号，其中许多符号在标准Symbol字体中没有，如果需要输入特殊符号，尽管在这里查找好了。

底行的按钮用于插入模板或结构，它们包括分式、根式、求和、积分、乘积和矩阵等符号，以及各种围栏。许多模板包含插槽（键入文字和插入符号的空间）。工具板上的模板大约有120个（分组显示），我们可通过嵌套模板（把模板插入另一个模板的插槽中）来创建复杂的多级化公式，但嵌套的模板不能超过10级。

若要在公式中插入符号或模板，可单击工具栏上的相应按钮，然后在显示的工具板中单击特定符号模板。

下面以如图5所示函数为例，说明一下利用“公式编辑器”创建公式的过程。

$$y=\sqrt{\log_{\frac{1}{2}} x^{2}}$$

图5

启动“公式编辑器”，从键盘上输入“y=”，再从工具栏上的“分式和根式”模板中插入“二次根式”模板，在模板的插槽中输入对数符号“log”。现在需要输入对数的底1/2了，因为1/2在下标的位置，所以先从工具栏的“上标和下标”模板中插入“下标”模板，要输入分式，还要在“下标”插槽中再插入一个“分式”模板，这样就形成了嵌套，现在可以在“分式”模板的分子、分母上分别输入数字“1”和“2”了。完成对数底的输入，接下来切记先用键盘上的向右光标键移动插入点，退出“下标”插槽，然后再输入英文字母“x”，接着插入一个“上标”模板，在插槽中输入数字“2”，完成了“x^2”的输入，这样整个函数就制作完成了。

3.创建按钮。每次插入完一个公式，都要重新启动“公式编辑器”（是不是觉得有点麻烦），想不想在工具栏上给“公式编辑器”安个家——建立“公式编辑器”按钮呢？

单击“工具”→“自定义”菜

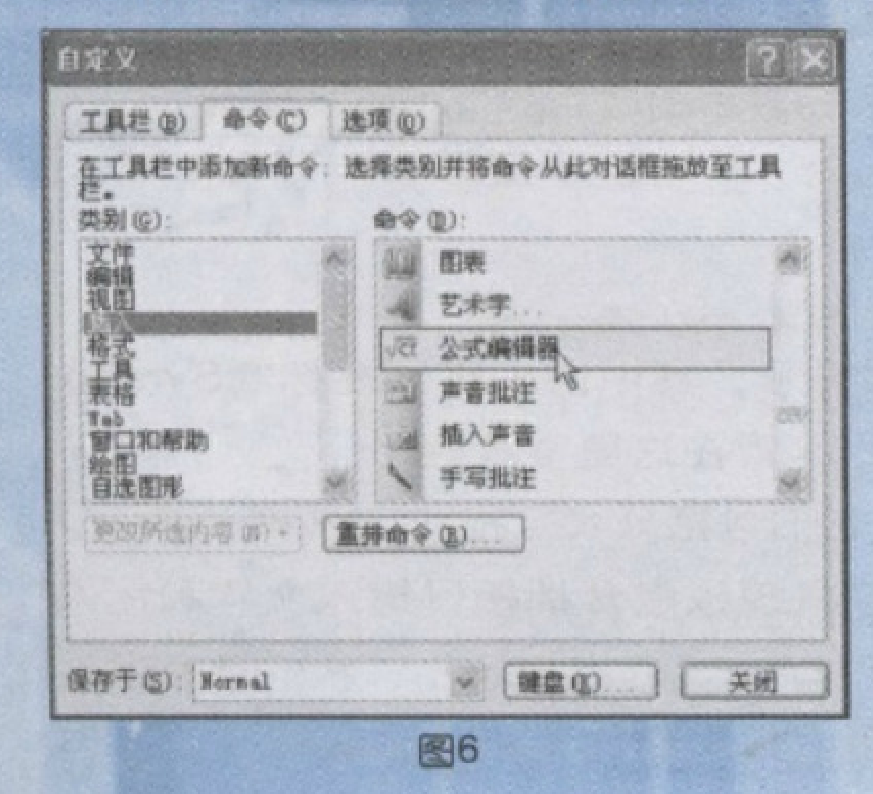


图6

单项，在“自定义”对话框的“命令”选项卡中选中“类别”下的“插入”项，然后在“命令”下找到“公式编辑器”，按下左键将它拖动到工具栏上放下即可（图6）。以后只要单击这个按钮就可以启动“公式编辑器”了，方便多了吧！

二、公式的编辑

能否准确、熟练地对公式中的元素进行选定，是对公式进行编辑的基础：可用鼠标拖动的办法进行选定，也可按住“Ctrl”并单击修饰字符进行选定，还可利用“Shift”键和光标键进行选定，而用鼠标左键双击也可以选定。

在“公式编辑器”中，插入点的水平线沿插槽底边闪动，竖线则沿插槽顶端到底端闪动，其大小和形状表明要键入的下一个文字或要插入的下一个符号显示的位置。

利用鼠标和键盘都可以定位插入点，用鼠标定位插入点很简单，但有时面对很小的插槽的确很难“下手”，这时应该考虑用键盘。

利用键盘在公式中移动插入点有多种方法：

（1）首选考虑的是应用光标键，它可对插入点进行准确定位，利用向右键或向左键，可在当前的插槽或模板中向右或向左移动一个单位，而利用向上键或向下键可上移一行或下移一行。

（2）Tab键对快速移动插入点有很大的帮助，按下Tab键，插入点移动到插槽的结尾，如果插入点已在结尾处，则移动到下一个逻辑插槽，若同时按下了Shift和Tab键，则插入点会移动到上一个插槽的结尾处。

（3）要想将插入点快速移动到当前插槽的开始或结尾，Home和End键是最佳选择。

对于公式的复制或移动，在其创建过程或编辑的过程中都可以进行，也可在文档中对创建好的公式进行操作，操作方法与对文本的操作类似。也可将公式编辑过程中选中的部分元素直接粘贴到正文中，粘贴后内容作为“公式”保存。

对于模板和插槽，在进行删除时首先要选定它们，再利用BackSpace键或Delete键，就可快速删除，单击“编辑”→“清除”命令也可删除。

若要恢复删除的内容，删除项目后，立即选择“编辑”菜单中的“撤销键入”命令即可，需要注意，撤销操作只能执行一次。若要删除插槽，最好先将插槽清空再删除，因为对于有些插槽，如果不先删除包含它们的模板，是不能将其删除的。

用户可在公式与文字混排时给公式加上编号，但有时在编辑公式过程中加上编号会更好些，例如在书写方程组时，在编辑公式过程中可非常容易地给每个方程加上编号（图7），但如果在公式与文字混排时再给方程加编号就比较麻烦了。

$$\begin{cases}\dfrac{\sin a}{\cos a}=-3 & (1)\\ \sin^{2}a+\cos a=1 & (2)\end{cases}$$

图7

三、公式的格式化

“公式编辑器”窗口的“样式”菜单中提供了“数学、文字、函数、变量、希腊字母”等内置样式，对这几种样式灵活、合理地运用，会使你的公式更加规范和美观。

应用样式时可以用鼠标来切换，也可以用键盘快速指定：

数学Ctrl+Shift+=；文字Ctrl+Shift+E；函数Ctrl+Shift+F；变量

Microsoft Office Word 2003

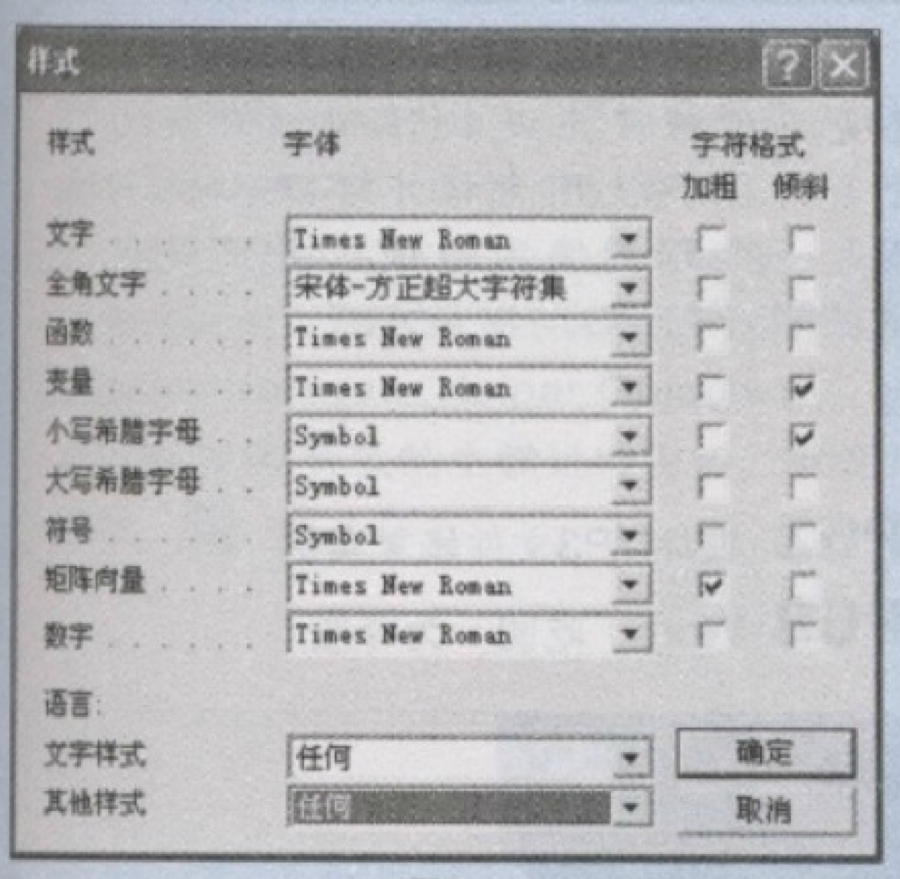


图8

Ctrl+Shift+I；希腊字母Ctrl+Shift+G；矩阵向量Ctrl+Shift+B。

若提供的样式不能满足需要，可单击“样式”菜单中的“其他”命令，在打开的“其他样式”对话框中选择“公式编辑器”样式中没有的字体和字符格式。

用“样式”菜单中的“定义”命令可改变为每种内置样式（数学样式无指定字体和格式）定义的字体和字符格式（图8）。

选择“样式”菜单中的“定义”命令，打开“样式”对话框，单击要定义的样式右侧的箭头，列表框中会显示出默认打印机的有效字体，选择要使用的字体名称即可，若要使用加粗或倾斜字符格式，可选中“字符格式”下的“加粗”或“倾斜”复选框。

对内置样式的定义或改变，其实是对字符的字体进行设置，若要改变字符的字号，应使用“尺寸”菜单中的相关命令。若想改变“尺寸”的大小，可单击“尺寸”→“定义”菜单项，打开“尺寸”对话框（图9），对于各项在公式中对应的位置，在右侧预览中都有详细提示，修改好各项尺寸的大小后单击“确定”或“应用”即可。

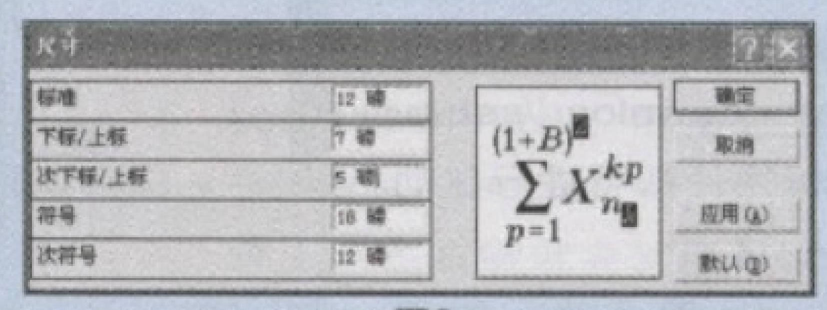


图9

四、实例分析

$$4HNO_3 \xrightarrow[\text{或光照}]{\Delta} 4NO_2\uparrow + O_2\uparrow + 2H_2O$$

图10

经过前面的介绍，你对“公式编辑器”的应用也略知一二了，其实它不仅能制作数学公式，制作化学方程式也是游刃有余的，下面我们就以中学化学中硝酸的分解方程式为例（图10），介绍一下如何应用“公式编辑器”。

1.将“公式编辑器”的“样式”切换到“文字”样式，尺寸为“标准”状态。

2.用键盘输入数字和元素符号，用大写的英文字母表示元素符号，对于下标的数字可以应用工具栏上的“下标和上标模板”制作，这样即可快速完成分子式HNO_3、NO_2、O_2和H_2O的输入。

3.从工具栏中的“箭头符号模板”中选择一个“向上箭头符号”当作气体上升符号。在分子式HNO3和NO2之间插入“底线和顶线模板”中的“双线顶线模板”，在模板插槽中输入“或光照”3个字。

4.从工具栏的“希腊字母（大写）”符号中选择“△”符号，使其作为加热符号，插入到方程式的最后端（似乎错了吧！加热符号怎么放到了这里？嘿嘿，别急，往下看），至此对方程式的制作形成了如图11所示的初步结果。

$$4HNO_3 \overline{\overline{\text{或光照}}} 4NO_2\uparrow + O_2\uparrow + 2H_2O\Delta$$

图11

5.接下来就是对方程式进行调整了，主要利用“公式编辑器”提供的“微移”命令，选中整个“双线顶线模板”，按着“Ctrl”键不放，再按下光标键中的向下键，模板向下移动，直至让双线（即等号）垂直居中。同样采用“微移”方法，利用“Ctrl”键和光标键，将“△”符号移动至等号的正上方，这样“△”就正式成为了加热符号。若对某方面不满意的话还可继续进行微调，整个方程式就这样制作完成了。

操作中应该注意的问题：

1.制作下标时你可能首先想到的是插入“下标模板”，如果下标出现的次数比较多，这样要不断地进行鼠标和键盘的切换，可试试先将下标的数字正常输入，再集中设置下标的方法：选中数字后，单击工具栏上的“尺寸”—“下标”命令，再重复几次所有下标就可以搞定了。

还有一点小建议：若下标后面还有气体上升或沉淀下降等符号，要先将这些符号都输入好后再设置下标，否则会出现麻烦哦。

2.在设置加热符号时，“△”符号最终到达了它的目的地，但现在你再选中“△”符号，咦？怎么找不着位置了？插入点有点乱了，其实，当时将最后面的“△”符号“微移”（应该叫“宏移”了）到了等号的上面，表面上看，“△”不在方程式最后端了，实际上它还是位于方程式最后端。如果这里没有搞明白，以后编辑、修改时用鼠标选中“△”可就困难了，试着用“Shift+方向键”吧。

在此我们应该明白一个道理：对于公式中经过“微移”处理后的元素，“管理”它们的原则是：从哪儿里来还归哪儿管。

3.在等号的制作中，若不书写反应条件，可从键盘上直接输入等号“抵挡”一阵，若需加上反应条件，用它作为等号可就惨了，还是利用前面介绍的方法吧。



编者按：软件版本的更新和升级速度某种程度上是软件制作者实力的体现，不过有时他们的心血似乎白费了，很多使用者根本不关心他们正在使用的软件是否有了新版本。这不是一个好的使用习惯，并不是说高版本的软件一定合用，但至少你应该尝试一下吧。

本期推荐文章

自动保存，人人都行

■山东 ZT

Word、WPS这样的专业软件都有自动保存文档的功能，即使在编辑过程中计算机突然断电，你也可借助自动保存最大限度地挽回损失。但我们常用的记事本却没有这种便利，如果在修改文章过程中断电，那就只能自认倒霉了。想不想让记事本也支持自动保存呢？OK，跟我来。

我们需要安装一个名为“Autosave Your Edit”的小工具，其下载地址是http://www.gzg2002.com/autosave/download/setup.exe，体积791kB。在它的支持下，任何编辑软件都可进行自动保存。下面笔者就拿记事本来“开刀”。

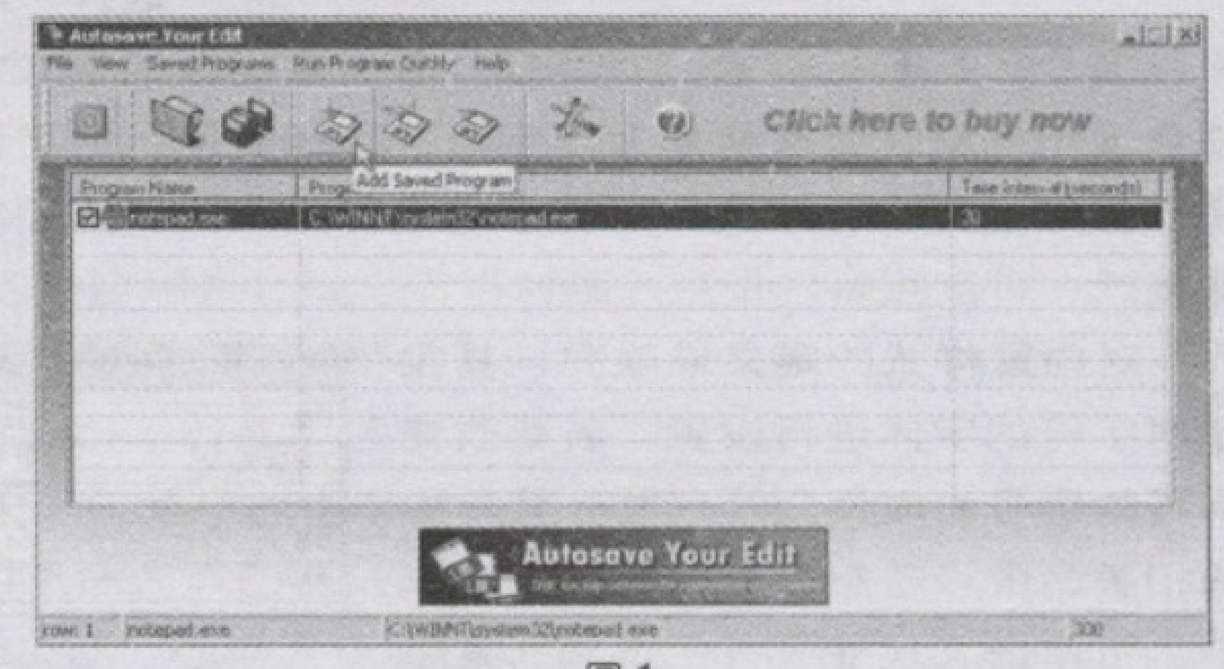


图1

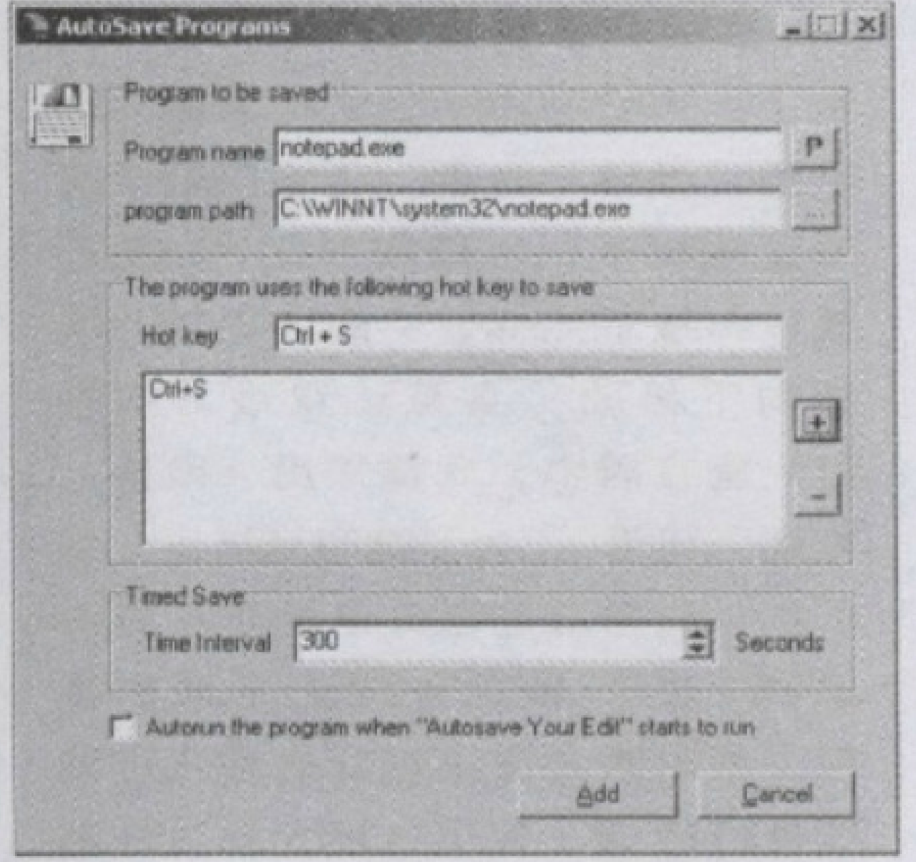


图2

第1步，执行“Autosave Your Edit”，其主界面**如图1**所示，单击工具栏上的“Add Saved Program”按钮，打开**如图2**所示的对话框，如果要设置的自动保存程序已在运行，可单击“P”按钮直接在程序列表中选择，否则就只能单击“Program Path”后面的“…”通过目录树手工指定程序了。

第2步，要在“The program users the following hot key to save”中设置程序的保存热键，此处的默认设置为Ctrl+S，包括记事本在内的绝大多数编辑软件都以此为默认保存热键，因此一般情况下我们无需更改，单击“+”将其加入到下方的空白列表中。

第3步，在“Time Interval”中设置好自动保存的间隔时间（默认为300秒），再单击“Add”，一个自动保存任务即添加完成。现在就不用再担心忘记保存文档了。

另外，软件还提供了一个启用/停用自动保存的状态切换热键Ctrl+F1，当你暂时不需要自动保存时，可按此热键停用自动保存。

给IE贴上“写保护”

■河南 郭建伟

浏览器劫持已十分常见，主页、搜索页被改，不请自来的受信任站点，收藏夹里自动反复添加恶意网站，浏览正常网站时弹出恶意网站的广告等。其恼人程度不次于真正的病毒，恶意网站之所以能搞乱浏览器，主要是修改了与浏览器相关的注册表项。

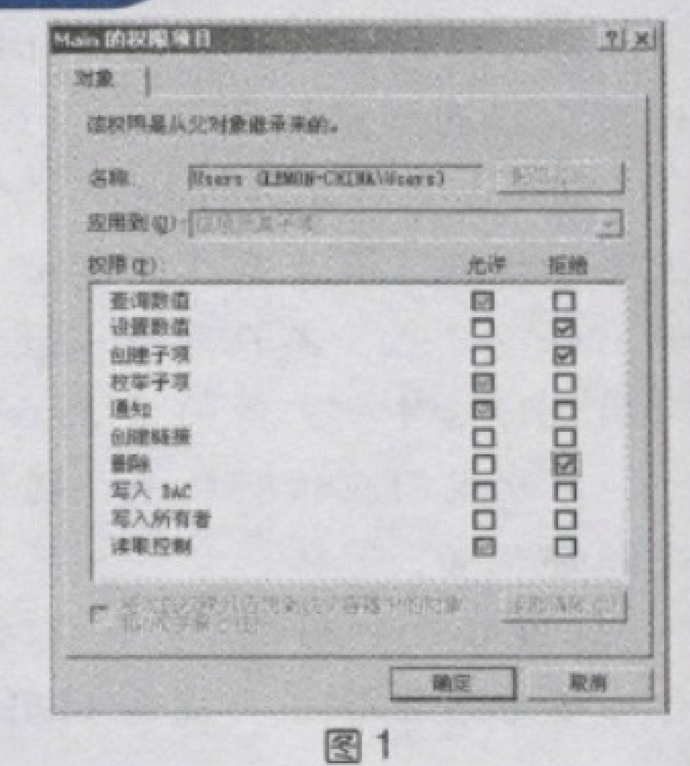


图1

其实，利用系统自带的注册表权限设定工具就能给IE贴上“写保护”，让恶意网站无计可施。以保护IE的基本设置为例，在“开始”→“运行”中输入Regedt32.exe，打开注册表配置编辑器，依次展开Software\Microsoft\Internet Explorer\Main。选中Main主键，点击“安全”→“权限…”菜单。在“Main的权限”窗口点击“高级…”按钮，打开访问控制设置窗口，选中Users组，点击“查看/编辑”按钮。在“对象”面板中显示Users用户对Main主键的权限设置，在“设置数值”“创建子项”“删除”等权限的“拒绝”栏中打✓（**如图1**）。点击确定按钮，不要理会安全提示。与此类似给HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main也贴上“写保护”。

这样恶意网站就无法修改IE的基本设置了。

除了Main键外，与IE相关的还有MenuExt键（IE右键菜单）、Search键（搜索引擎）、Restrictions键（查看源文件）、Plugins键（IE插件）等。

特别是存在于IE中的BHOs项，BHOs是IE的插件，跟随IE启动，有些病毒程序常常混迹在BHOs中，给系统安全带来隐患，BHOs插件存在于注册表HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Browser Helper Objects中，也可按照上述方法处理。依照此原理，充分发挥注册表配置编辑器的权限设置，对这些与IE有关的主键进行保护，就能从根本上防止IE被恶意修改，当然该方法必须在Windows 2000/2003/XP下才有效。P

损坏MP3文件修复实例

■甘肃 kaiserdaemon

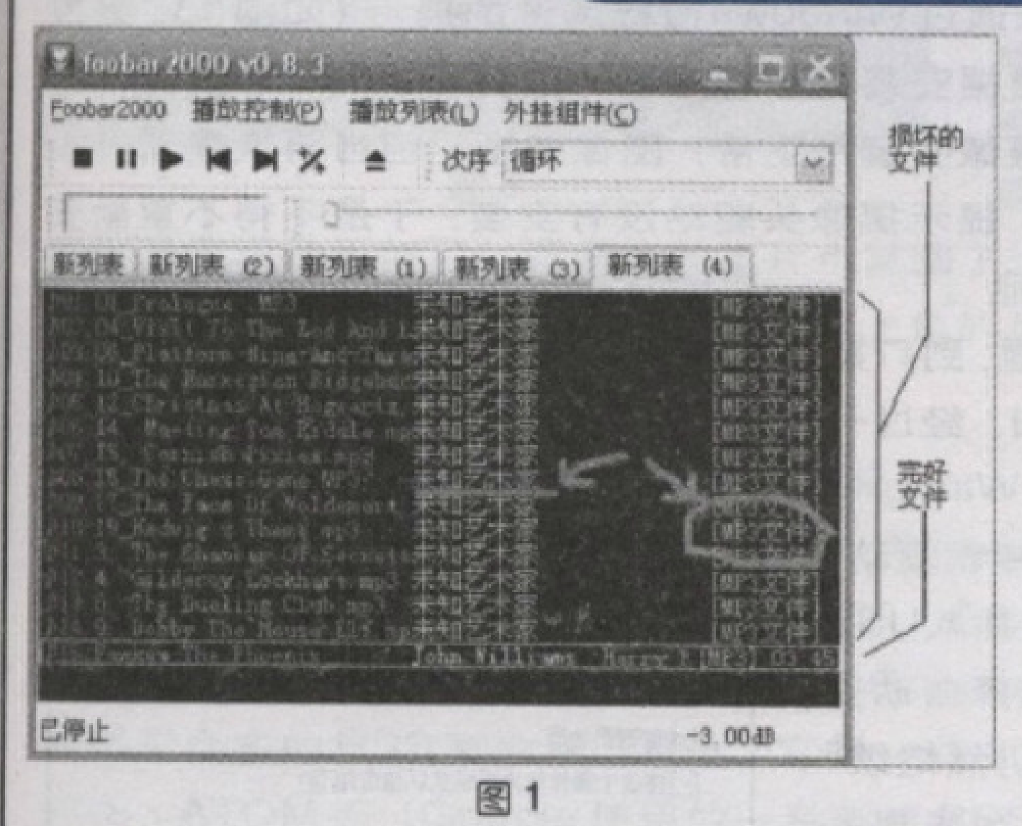


图1

前日找到一批MP3文件，却发现其中有22个是损坏的。用Foobar 2000播放时提示文件打开错误。经过观察发现，Foobar 2000无法识别这些文件的长度和ID3标识，**如图1**所示。

修复第1步：打开NonCook（下载地址http://www.onlinedown.net/soft/11744.htm），界面**如图2**，点击"Create Association"，然后在MP3文件上点击右键就会发现NonCook选项，点"Yes"就开始修复了（**如图3**）。

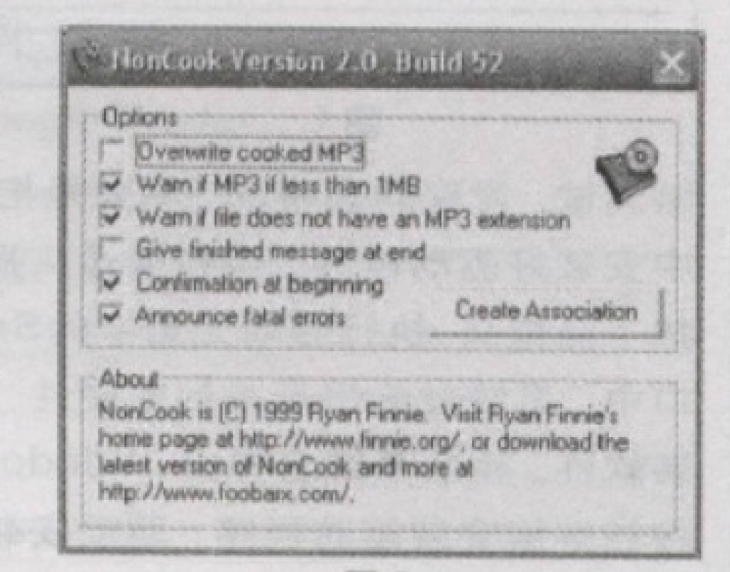


图2

修复过后，文件夹内会多出一个xxx.mp3.cooked文件（**如图4**，xxx是原来的文件名），将后缀.cooked去掉就是修复后的文件。

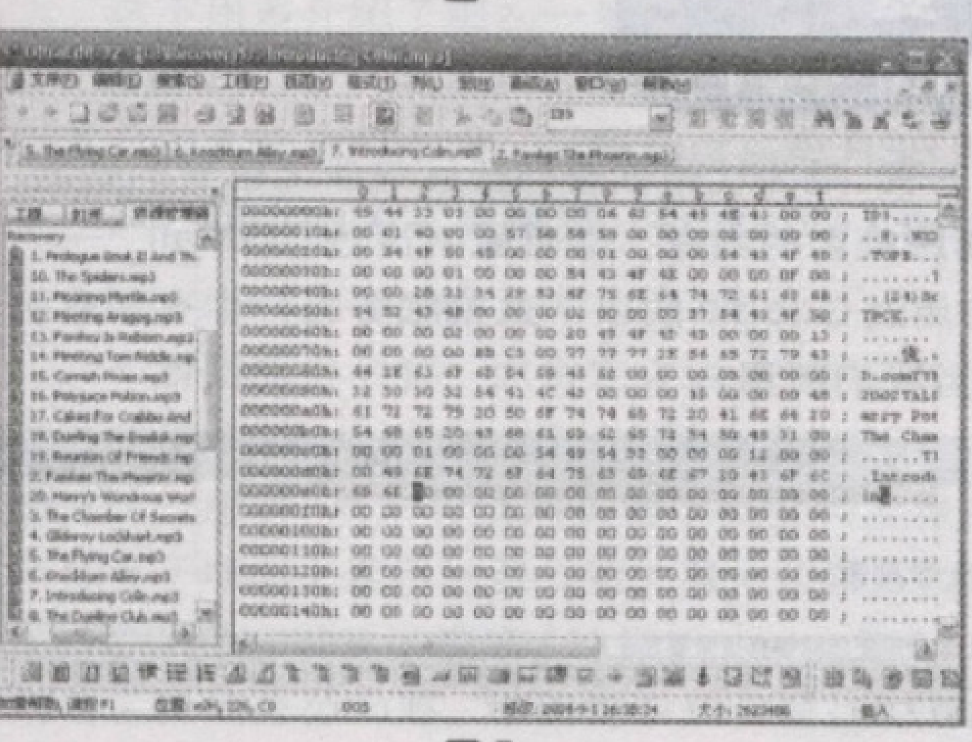


图4

完成这个过程后，笔者发现，有7个文件可正常播放，还有15个没有任何起色。

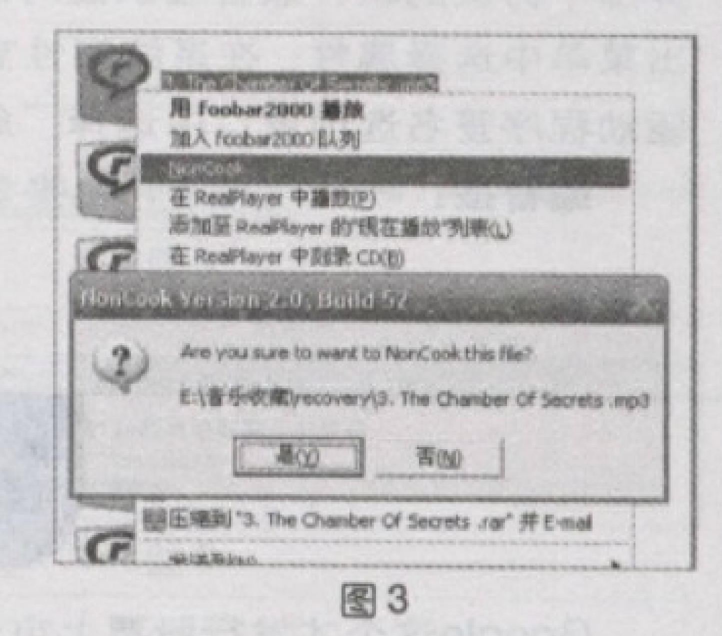


图3

修复第2步：从网上搜索N个小时，尝试了各种修复软件，没有任何效果，只有尝试直接编辑源代码。

打开UltraEdit32，先打开几个完好文件和一个坏文件进行比较，发现对于未损坏的文件，开头字符为ID3，0e0h行之后大约有700字节的空白（**如图5**），据此推断000h至0e0h行为MP3的ID3标识，之后为文件主体。

图5

对于损坏的文件，发现在ID3标识后有将近总文件2/3的空白，接着再次出现了ID3标识（**如图6**），由此基本断定，第2次ID3标识之前的内容应该是无效的。将这部分删除，发现文件被成功修复，大小也由7.98MB缩小至2.89MB（**如图7**）。

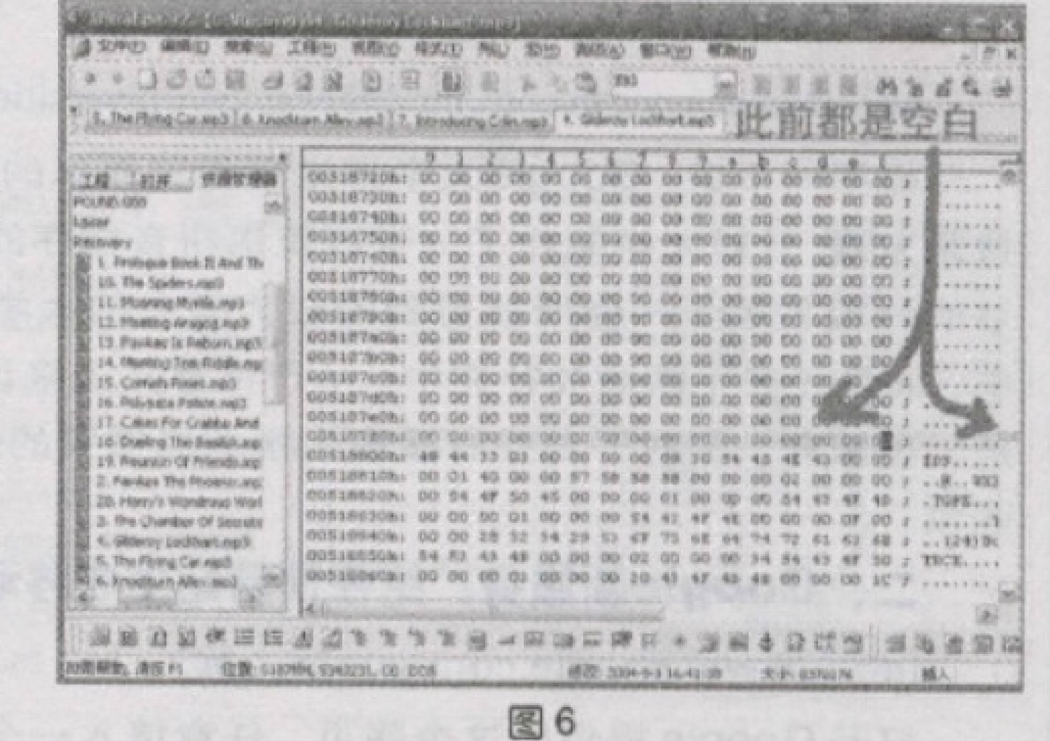


图6

完成这个过程后，笔者发现，又有8个文件可正常播放，还有7个没有任何起色。

剩下的7个文件错误形式发生了变化。在文件开头仍有大段的空白，但之后却是直接以FF FB 92 0C开始的，并不是重复的ID3标识。通过观察正常的文件，发现都有一个共同点，在ID3标识之后，都是以FF FB 92开头的内容。这说明FF FB 92应该是文件内容的开头，也说明这个损坏文件的主体部分没有损坏。那么是哪里的错误呢？

在使用NonCook之前，笔者从网上找了各种修复软件，虽然没有效果，但其中几个软件的错误报告是"找不到MPEG文件头"。这告诉我

们，错误必定存在于文件前部。那么会不会是那大段空白的问题呢？将空白部分删除，使其形式类似于正常文件，保存，文件被成功修复。

这15个文件的错误都是由重复的信息引起的。全部修复后，删除的空白信息竟有40MB之多。这个实例告诉我们，文件损坏的原因有时很简单，遇到类似情况不要轻易放弃。

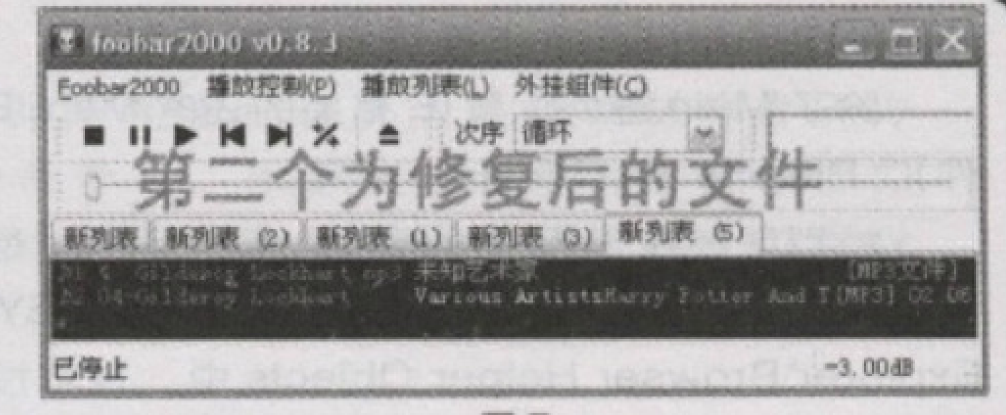


图7

安装摄像头驱动要讲究次序

■河南 花的神明

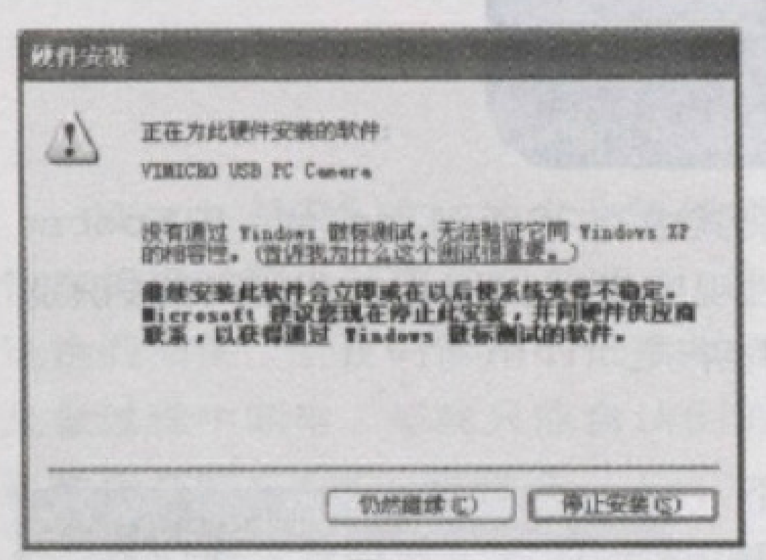


图1

笔者的电脑主机配置为赛扬D 320、Abit IS7-V2主板、金士顿512MB内存，操作系统为Windows XP SP2。近日购买一款贝贝电脑眼130摄像头。在安装摄像头驱动程序过程中，系统出现该驱动未通过Windows徽标测试的提示（**如图1**）。直接点击“仍然继续”按钮完成安装，根据安装提示的建议，重新启动电脑，执行摄像头驱动自带的AMCAP程序测试，摄像头运行正常，图像清晰。但当再次重新开机后，Windows仍然提示发现新硬件，提示摄像头驱动没有安装，于是不得不重新安装驱动。Windows好像得了“健忘症”。

开始考虑到是摄像头驱动的问题，到厂家网站下载最新驱动，安装后问题依旧。经过一番测试，发现问题所在，原来是把摄像头驱动的安装次序搞反了。应先在Windows中安装好驱动程序。再将摄像头插入USB接口上。于是在设备管理器中卸载驱动，拔下摄像头，执行驱动光盘中的Setup.exe安装程序。安装完毕后将摄像头插入USB口中，系统就会提示找到新硬件，稍后弹出自动安装硬件驱动的向导，选择自动安装软件。稍后系统会弹出“Windows应用软件兼容性认证”的提示，点“仍然继续”按钮继续安装驱动程序。驱动安装完成后，重启电脑，该问题彻底解决。如果想去掉那个讨厌的软件兼容性认证对话框，解决办法是在桌面上右击“我的电脑”，在弹出菜单中选择属性，在系统属性窗口的硬件面板中点击“驱动程序签名”按钮，在驱动程序签名选项窗口中选择“忽略”项，即“安装软件，不要征求我的同意”（**如图2**）。

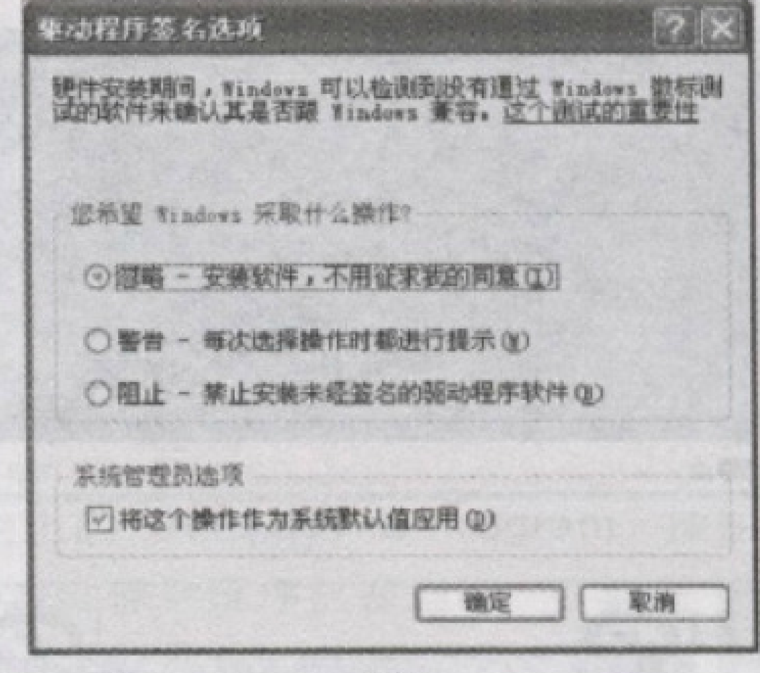


图2

编者按： 一般情况下，先安装驱动程序，后接入USB设备，是容易被使用者忽略的常识，特以此文提醒之。

Google新奇服务一览

■上海 小萝卜头

Google这个才发行股票上市没多久的搜索引擎公司从科技股宠儿摇身一变，成为让微软等科技巨头谈之色变的劲敌。Google之所以能取得如此成就，很大一部分原因是懂得通过大量的服务膨胀顾客的眼球。你可能听说过“GMail”——一项免费信箱服务，“Blogger”——一项免费个人Blog服务等，可是你使用过Google的以下这些服务么？你有没有听说过“Orkut”“Hello”？你注意过Google实验室又有什么天才的发明可为我们所用？

一、Google大学搜索

http://www.google.com/intl/zh-CN/options/universities.html（中）（如图1）

http://www.google.com/intl/en/options/universities.html（英）

Google 大学搜索

Google 大学搜索

Google 的大学搜索使您能够将搜索限定在某个大学的网站内。您可以在这里尝试搜索录取信息，课程信息或者校友信息。请在下面的列表中寻找您需要的学校的信息。如果要查找海外大学信息，请访问这里。

A B C D E F G H J K L M N P Q S T W X Y Z

图1

概括一下讲，Google大学搜索就是将原来的“site:”操作符搜索方式，针对大学制作了一张以汉语拼音排序的较为完整而简洁的院校名单——你所能想到的较为有名的大学基本都囊括其中，而且还在不断增加补充中。从严格意义上来说，这并不能算是一项服务，但对于那些有搜索大学信息需要的人，十分方便。在其英文版本中，你很明显就可发现牛津、剑桥等知名院校。

二、Google新服务：给任何网站生成移动版

http://www.google.com/gwt/n（英）

打开Google提供的这个网页，任意填入一个网站的URL，如果不想显示图像，只需选中“No Images”，之后点按

钮"Go"，就生成该网站的手机或PDA版网页。这项服务有什么用处呢？用过PDA的读者都了解其局限性：屏幕小，浏览网页非常不方便。而这项服务则可很方便地生成适合屏幕大小的网页。笔者在这里填入"www.baidu.com"，**如图2**所示，百度搜索的首页在经过调整（竖排缩进）后变得更适合PDA浏览了。

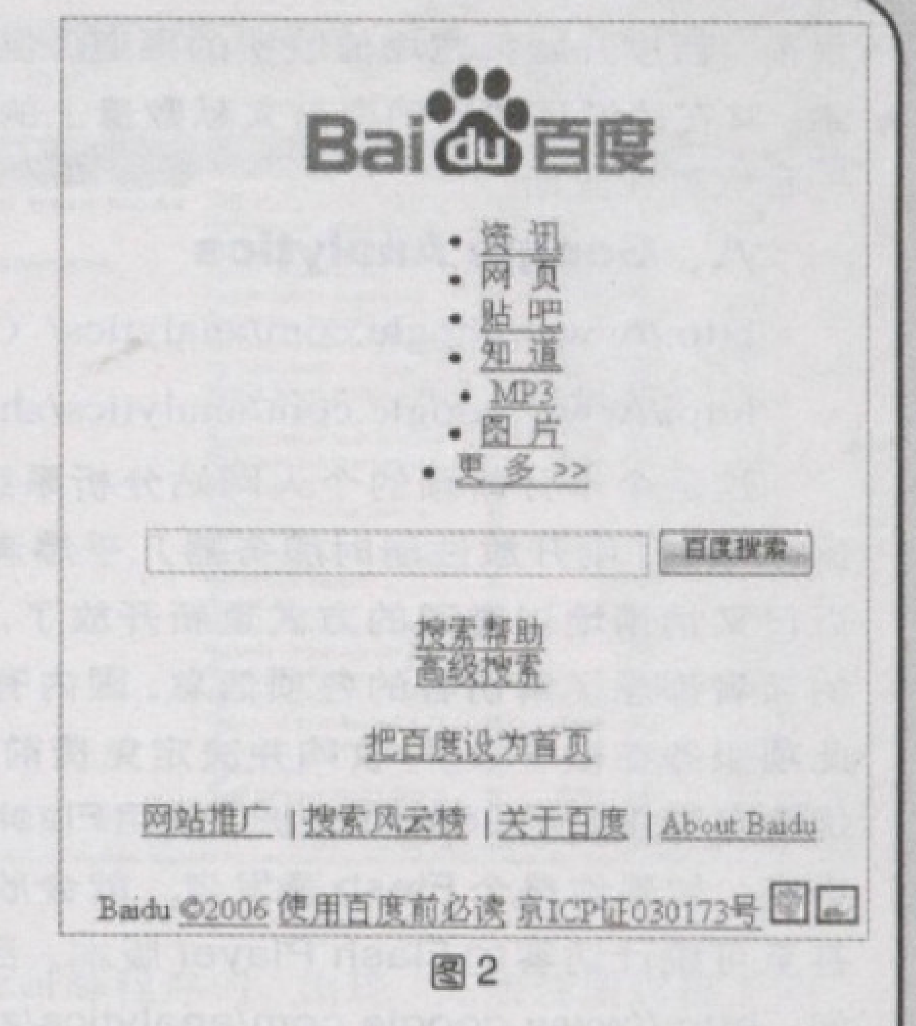


图2

三、Google Moon

http://moon.google.com/（英）

Google一直以来都擅长于带给我们惊喜。前些日子的Google Earth结合GPS、导航、地图集于一体的新一代服务就使整个互联网界掀起了新的浪潮。另据英国媒体披露，Google已注册下了整个太阳系卫星的相应域名，竟然联合NASA将服务拓展到了月球表面，我们可想象这个搜索巨头会推出怎样惊奇的服务。在**图3**中我们可清晰地看见月球表面的坑坑洼洼以及当年阿波罗3号降落的地点。反正我这辈子大概很难实现航天梦了，看看这些图片也算圆了这个梦了。使用AJAX技术构造的Google Moon的操作十分简单：类似于Google Maps、鼠标或方向键操作，左上角的加减号图标则可用来放大或缩小显示图像。

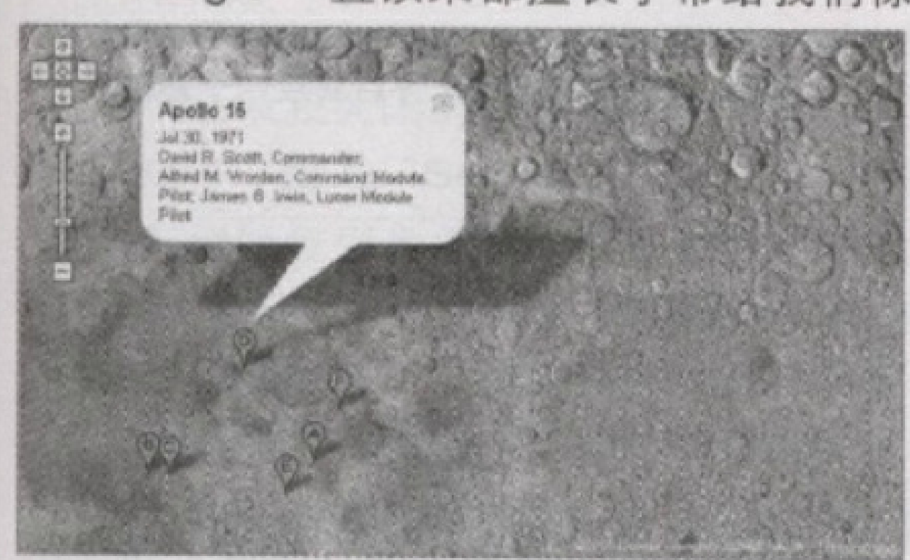


图3

四、Google Reader

http://www.google.com/reader/（英）

随着Web 2.0这个概念被不断推广，Blogger就如雨后春笋般正朝着越来越多的趋势发展。在这种状况下，信息的集合（用现在比较流行的词语叫"聚合"）就十分重要了。Google Reader的主要功能类似于众多的RSS聚合器，不过，它是一项在线服务。它全面支持RSS、ATOM等（Google使用的一种类似RSS的格式），可帮助用户及时获得信息，用户不必自己检查更新喜欢的站点，Google Reader可帮你。其界面继承了Google的一贯传统——简洁明了（**如图4**）。当然，要使用这项服务你首先需要一个Google账号。进入后选择"Enter the feed URL"，随后出现一个URL填写框（**如图5**），这里笔者以好友AWFLASHER的Blog为例，最终预览效果**如图6**。

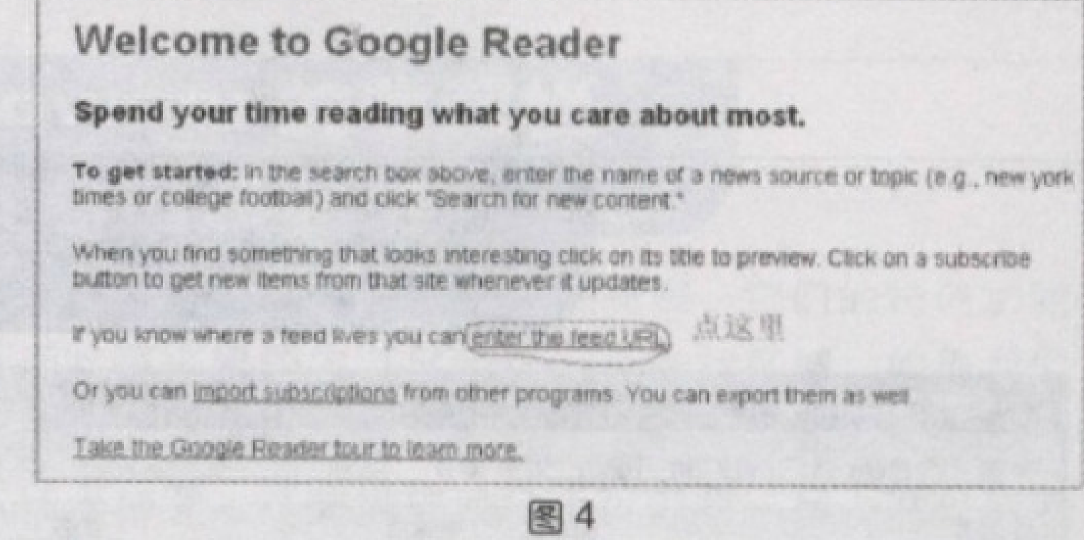


图4

Add a feed
Feed URL: 在这里输入Feed地址
Preview Cancel
Or you can import subscriptions or export your reading list from other programs using OPML. OPML is a file format commonly used to share subscriptions between programs.

图5

图6

五、Google Blog Search

http://blogsearch.google.com/（英）

这不用多介绍了吧？一看便知这是个Google针对博客的搜索服务（**如图7**），专门收集其中的海量信息。依托Google的强大数据库以及对中文的良好支持，一举超过多数RSS爬虫搜索器。

Google Blog Search BETA
Search Blogs
Find blogs on your favorite topics
Google Home - About Google Blog Search
©2005 Google

图7

六、Google本地搜索（Google Local）

http://bendi.google.com/（中）

一看到服务名称，你肯定会说："这玩艺谁不知道，不就是索引文档搜索么"——非也！此"本地搜索"非众人皆知的"本地"搜索。通过这一服务，用户可使用关键字搜索特定城市里某一类型的公司，并在电子地图上显示这些公司的具体位置。这项服务现在有了中国版本。笔者在这里尝试搜索"计算机——上海"，所得结果**如图8**所示，包括了微软分公司等。根据图中的位置进行导航（绿色为大致位置，红色为精确位置），我们完全不会迷失方向。笔者认为这项服务对从事商务工作的人无疑是非常便利的。

图8

七、Google学术搜索

http://scholar.google.com/（中）

http://scholar.google.com/ncr（英）

为了进一步打开中国市场，Google宣布将其学术领域搜索扩展至中文学术文献领域。当然我们也可认为这是李开复应对"百度国学"不得已的策略。对于研究相关问题的学者而言，学术搜索为其提供了方便的信息寻找途径。

目前，百度开始拓宽增值收费的渠道，但Google还没有向用户收费的计划。两者相比之下，我更倾向于Google学术搜索，其在关键词的准确率与文献数量上的优势尤为明显。个人非常欣赏搜索主页面的一句话："站在巨人肩上"——很有一种气势在里面。

八、Google Analytics

http://www.google.com/analytics/（英）

http://www.google.com/analytics/zh-CN/（中）

这是个十分新颖的个人网站分析系统——当然，你必须拥有属于自己的国际域名。刚开放注册时服务器几乎爆满，导致Google不得已暂停注册，而近日又悄悄地以邀请的方式重新开放了。它有什么作用呢？有自己个人站点的读者都想了解访客的各项信息。国内有许多统计分析站点，如"51.1a"等。此项服务在被Google收购并决定免费前，曾是某公司的高额收费服务。它的优势在哪里？"Google分析"使用Flash来生成图表，而且其统计信息非常丰富。如果你是个Flash开发者，就会欣喜地发现Google Analytics强大到甚至可统计访客的Flash Player版本。目前申请这项服务只有一个方法：访问"http://www.google.com/analytics/zh-CN/sign_up.html"（**如图9**所示），分别填入姓名与电子邮件地址，接下来就是等待通过许可了。如果不是现在的邀请函数量较少，相信它定可以强大的功能轻易击败所有竞争对手。

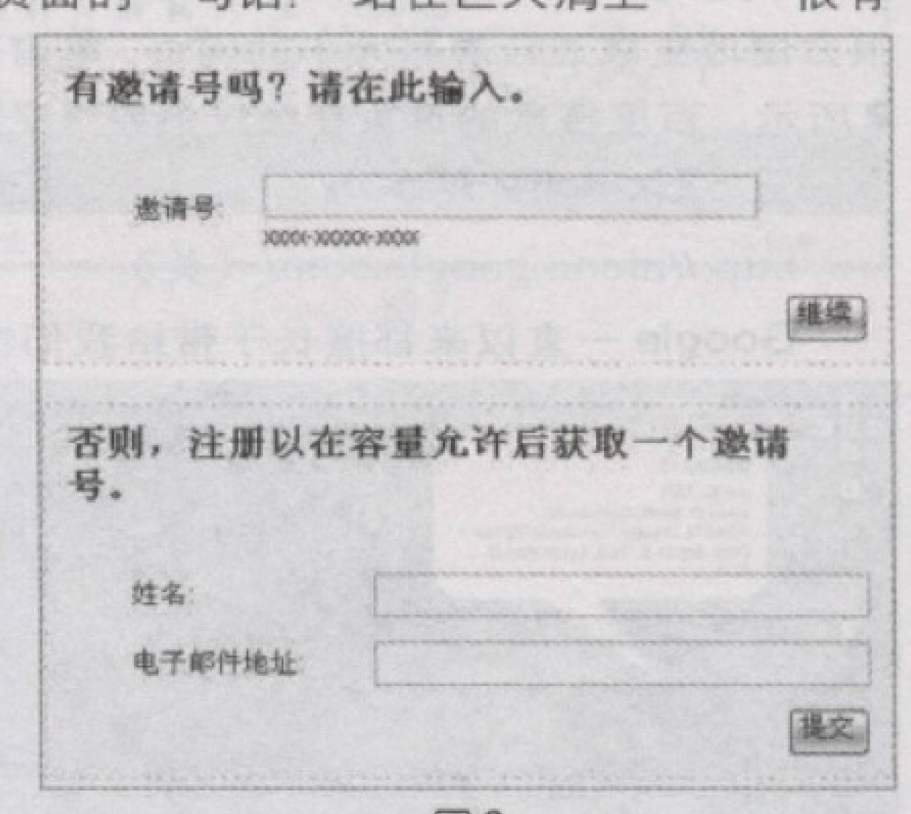


图9

服务暂时就介绍到这里。你可能一直以为Google就只是搜索引擎吧，现在才发现原来还有这么多功能。去试试吧，要知道这很可能对你有所帮助啊！而且还有更多服务等着你发现呢。

快速揪出非Microsoft自启动服务

■吉林 刘明星

Windows系统中的服务是重要的组成部分，我们经常接触到各种不同的服务，通常可将这些服务分为Windows系统服务和由其他软件添加的服务，但对一般电脑用户而言，区分它们是比较困难的。而我们又知道许多病毒木马、流氓软件之流也常通过注册自启动服务来攻击系统，于是检查服务是一种重要的查找病毒的途径。那么如何快速简单地查出非Microsoft服务呢？请看下面的方法。

图1

打开"运行"对话框，键入"msconfig"打开"系统配置实用程序"，切换到"服务"栏，我们可看到在这里列出了Windows系统中的所有自启动服务。如果要查出非Microsoft服务，只需选中下方的"隐藏所有Microsoft服务"复选框即可，这样就能快速地列出所有由其他软件添加的非Microsoft自启动服务，**如图1**所示。通过核实这些可疑的服务，往往就能找出病毒、流氓软件们的蛛丝马迹，进行相应处理。此外，还可利用"系统配置实用程序"的"服务"栏找出Windows系统中最核心的服务。如果某个服务是基本的系统服务，在该行对应"基本的"下标明为"是"，**如图2**所示。



图2

优化系统导致金山词霸不能屏幕取词故障

■河北 何岩

因为学习英语的需要，便安装了金山词霸2006，可是启动后发现软件的屏幕取词功能无法使用：鼠标指向屏幕上的英文时毫无反应。

因为此前在网上曾多次看到过有关问题的解决办法，于是立即上网搜索相关信息，并按照上面介绍的方法进行操作：重新安装词霸，安装过程中可选择典型安装，并将其安装在非中文目录下；执行程序菜单中的“词霸故障自动修复”；安装操作系统(Windows XP+SP2)和金山词霸的最新补丁包。操作完成后，屏幕取词仍失败。

我忽然想到近日曾对系统进行优化，关闭了一些自认为无用或不常用的服务项目，而金山词霸的屏幕取词功能的实现，是否与某个已被我关闭的服务存在着依赖关系呢？于是通过“开始”→“运行”输入“Services.msc”，打开系统服务设置窗口，从窗口右侧服务列表中依次启动被关闭了的项目，进入测试。当重新启动“DCOM Server Process Launcher”后，金山词霸的屏幕取词功能恢复了！为避免以后每次都要进行启动操作，我将它的“启动类型”设定为“自动”（**如图1**）。

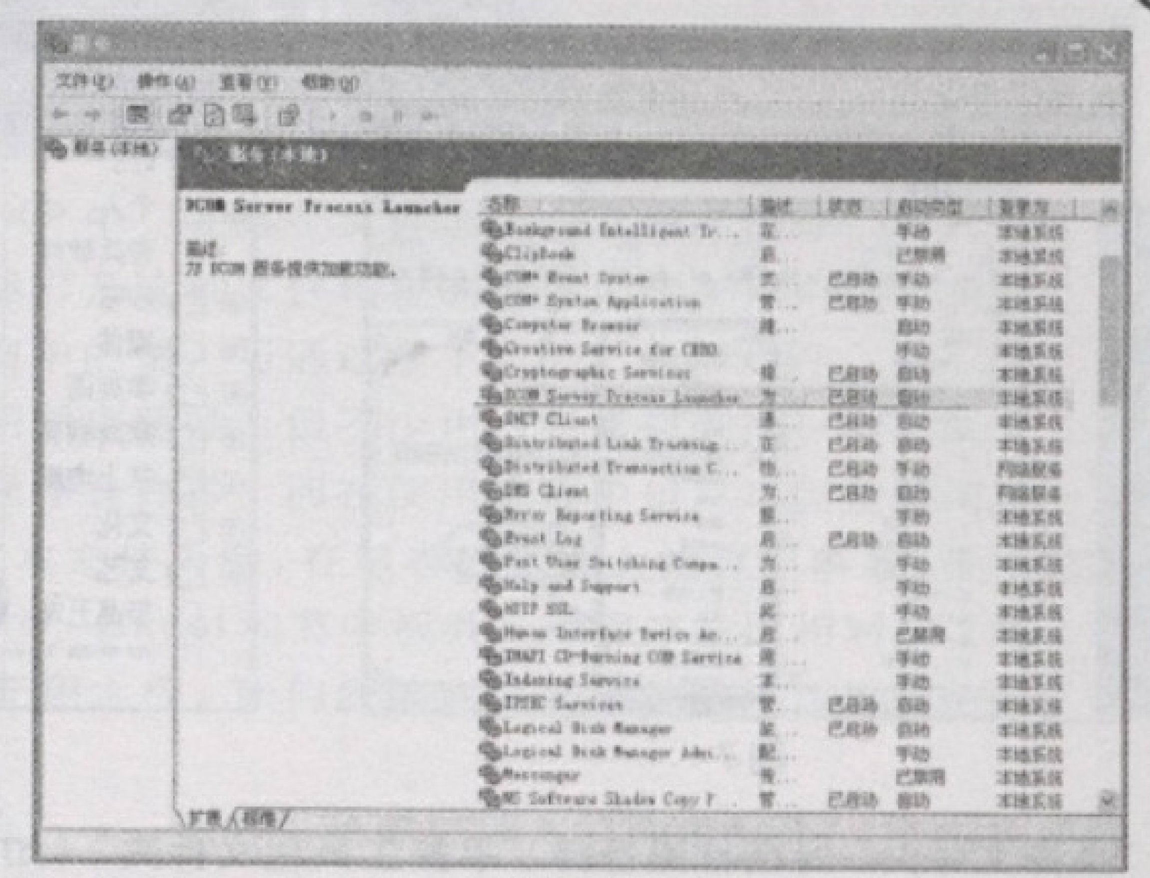


图1

另外，还要顺便告诉大家，如果在执行Microsoft Office的组件Word、Excel等程序时，出现“无法注册这篇文档，不能创建从其他文档到这篇文档的链接”的错误提示，也是由于上述服务项目被关闭造成的，重新开启这些服务，问题迎刃而解。

让Firefox拥有GreenBrowser的收藏栏

■安徽 屠志成

图1

GreenBrowser和Maxthon都是以IE为内核的浏览器，它们的特色功能之一就是有个收藏栏，可把收藏夹里的内容显示在一个条状区域。如果我们在收藏夹里分门别类建立了不同的文件夹，需要打开某个网站或页面就非常方便，单击收藏栏上的文件夹标签，就会出现一个下拉列表，马上就可找到我们要去的地方（**如图1**）。现在Firefox正当红，有时也会使用，很想把GreenBrowser的收藏栏移植到Firefox中，经过一番摸索，终于移植成功。

一、导入IE收藏夹

GreenBrowser默认使用IE的收藏夹，我们在GreenBrowse里把收藏夹的项目建立健全之后，可导入到Firefox中使用。

安装Firefox 1.5，在菜单栏上点右键，选择“书签工具栏”（在Firefox中，收藏夹被叫做“书签”），它就会显示在工具栏的下方，但默认的只有“入门须知”和“最新头条”两项（**如图2**）。

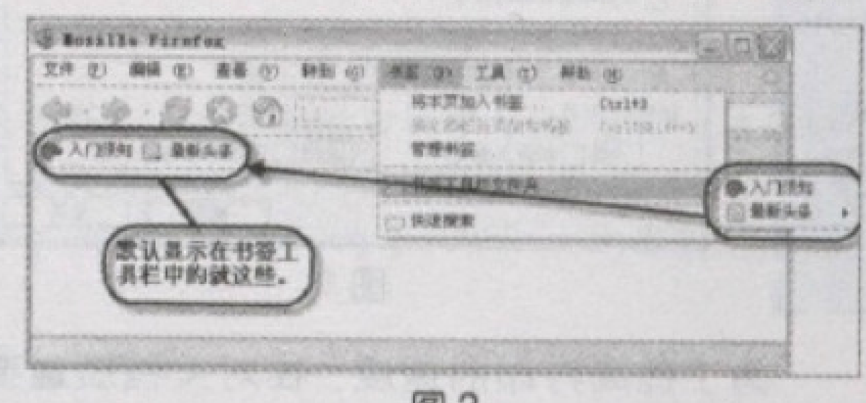


图2

现在要从IE中导入收藏夹。单击“书签”菜单，选择“管理书签”，打开书签管理器，从“文件”菜单中选择“导入书签”（**如图3**），打开“导入向导”，选择“微软Internet Explorer”（**如图4**），单击“下一步”，很快导入完成。

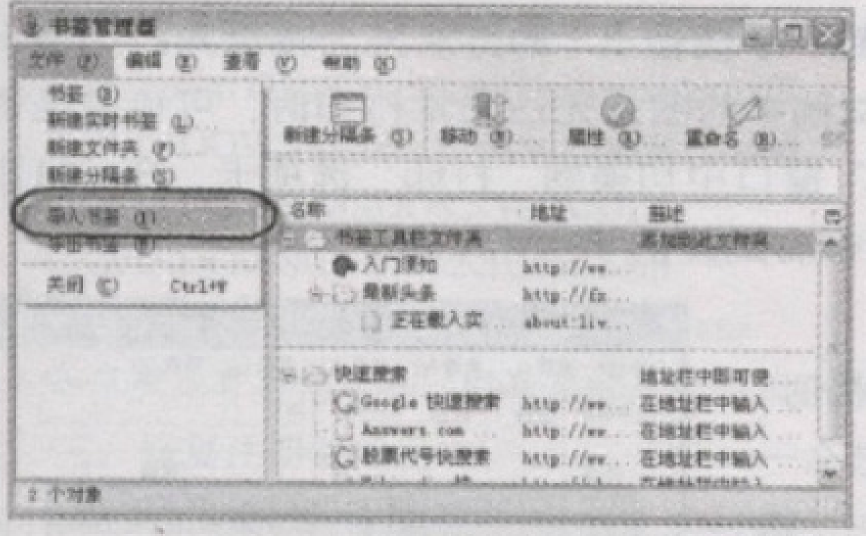


图3

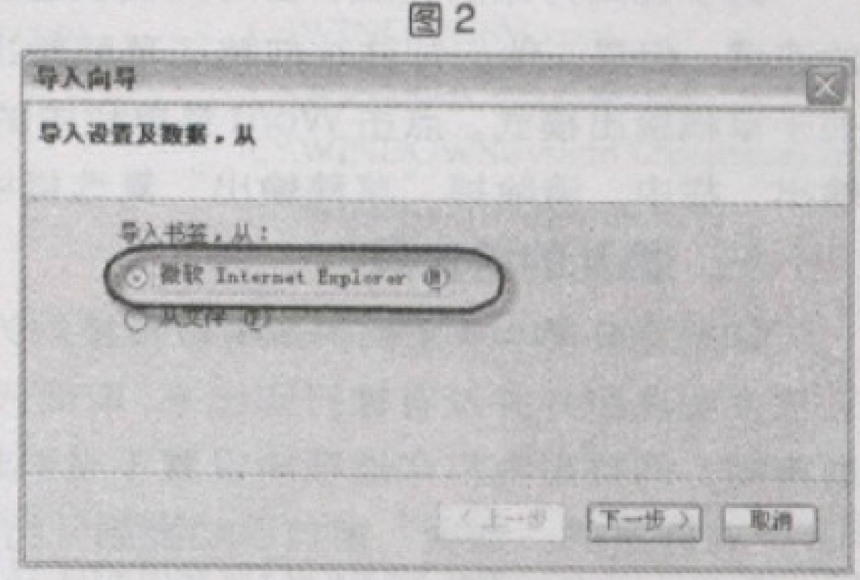


图4

二、移动到书签工具栏文件夹

但这时书签工具栏里还是没有新导入的书签，原因何在？从图2可看出，这里显示出来的书签，都在“书签工具栏文件夹”里。这就好了，我们可把从IE收藏夹里导入的书签转移到这个文件夹里。

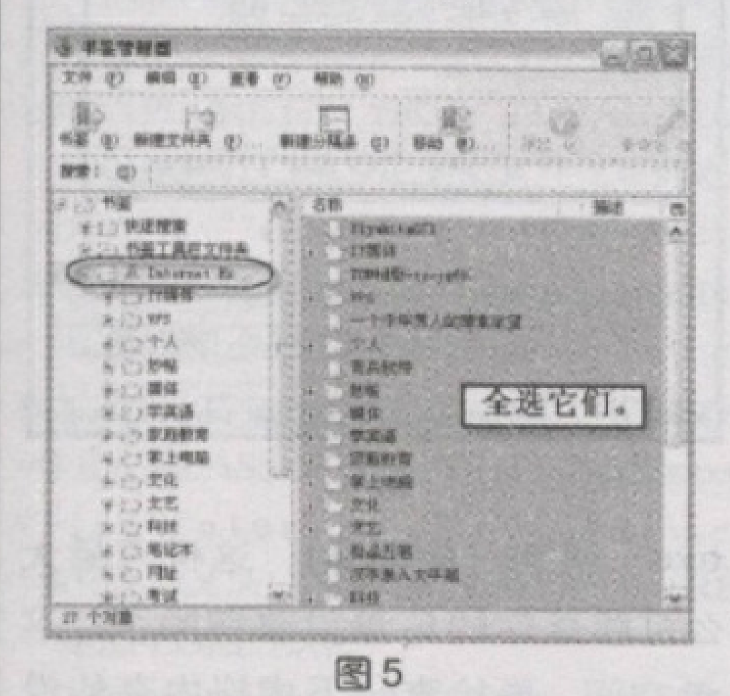


图5

图6

在书签管理器的左窗口中，单击“从Internet Explorer”，导入的书签和书签文件夹都显示在右边的窗口里，然后单击右窗口的任意位置，按Ctrl+A全选它们（**如图5**）。再单击工具栏里的“移动”，在

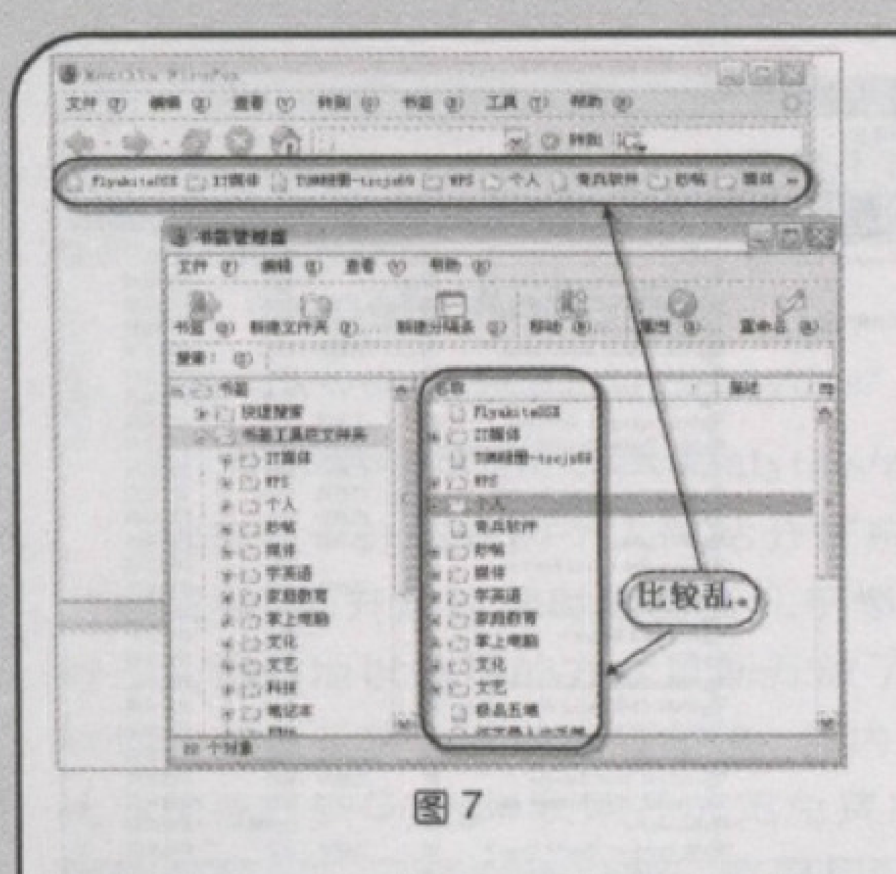


图7

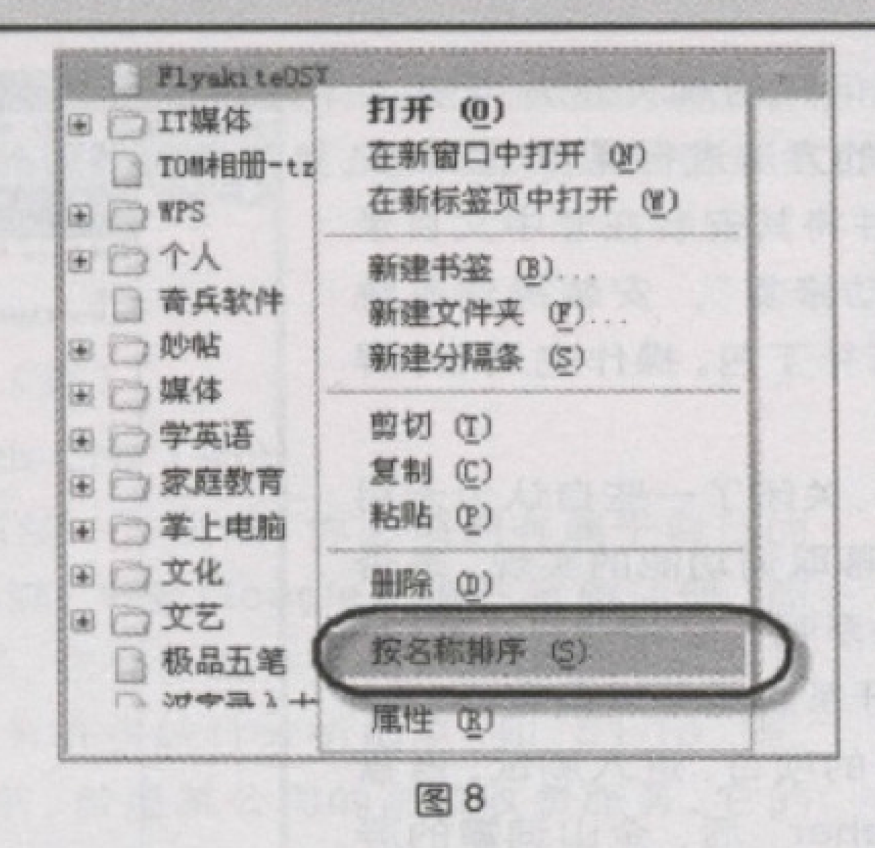


图8

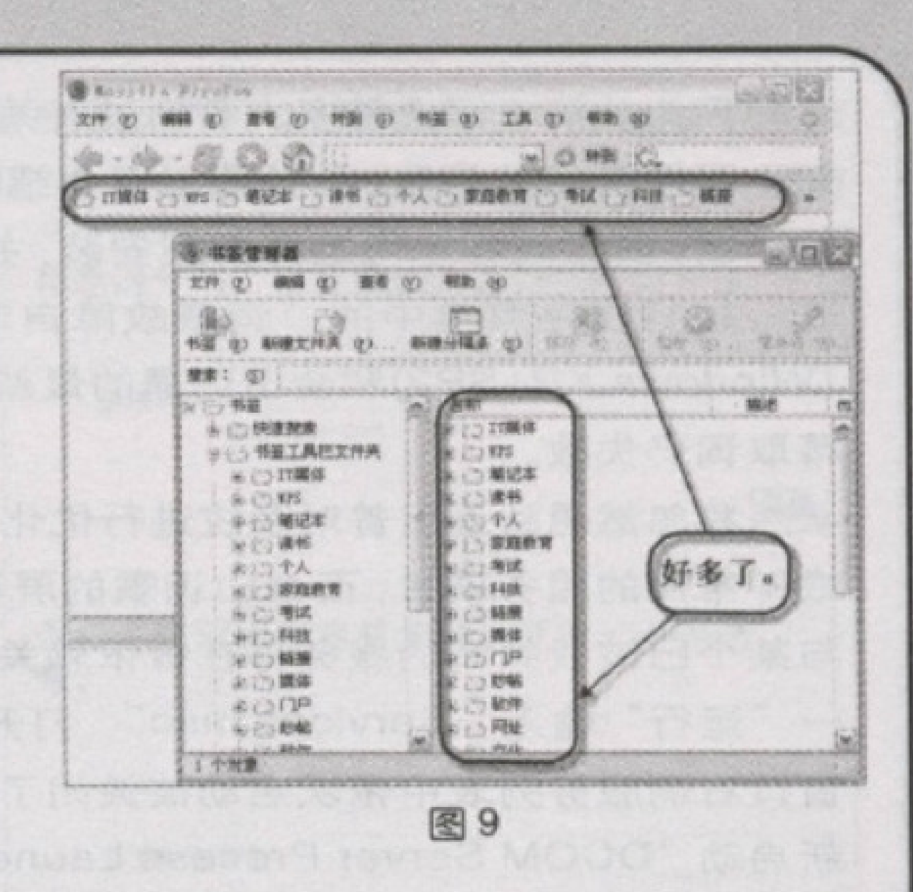


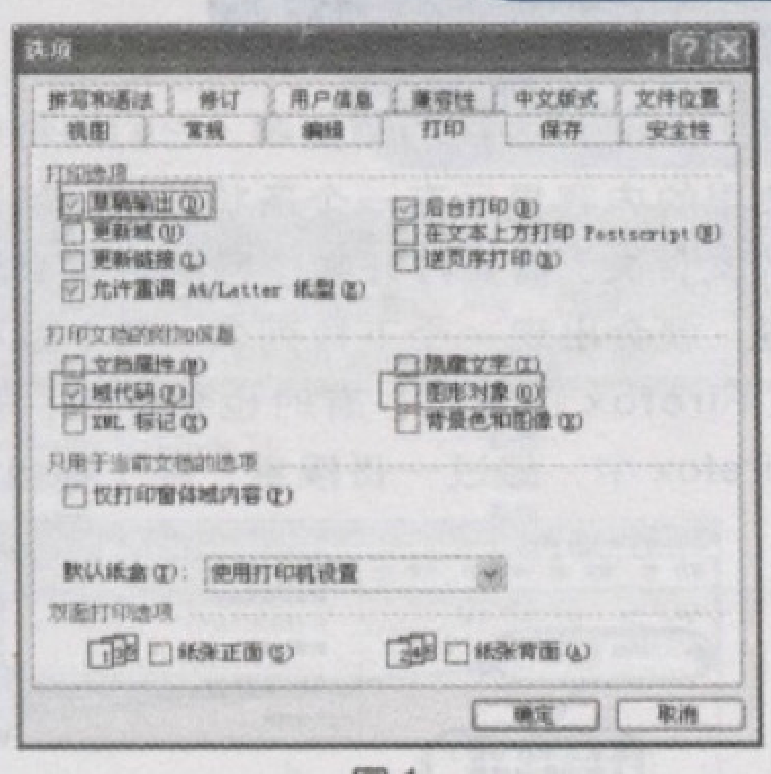
图9

"选择文件夹"对话框里选择"书签工具栏文件夹"(**如上页图6**),确定,从IE导入的书签都到了这里,Firefox的书签工具栏里已可显示它们了。只是这时它们的排序比较零乱,文件夹和网页链接交错在一起(**如图7**),需要调整一下。在书签管理器的右窗口中单击右键,选择"按名称排序"(**如图8**),文件夹排在前,网页链接排在后,书签工具栏的排序也随之改变,看起来好多了(**如图9**)。P

Word"吃图"为哪般

■辽宁 小乔

试亦公备


图1

为使Word文档图文并茂,我们往往会在文档中插入一些精美的图片,这些插入的图片,编辑时显示正常,打印预览也正常,但就是无法打印输出,打印输出后文档中的图片莫名其妙地失踪了,难道是Word"吃图"?这到底是怎么一回事呢?下面我们就来揭开这个迷团。

一、无奈的"图形对象"

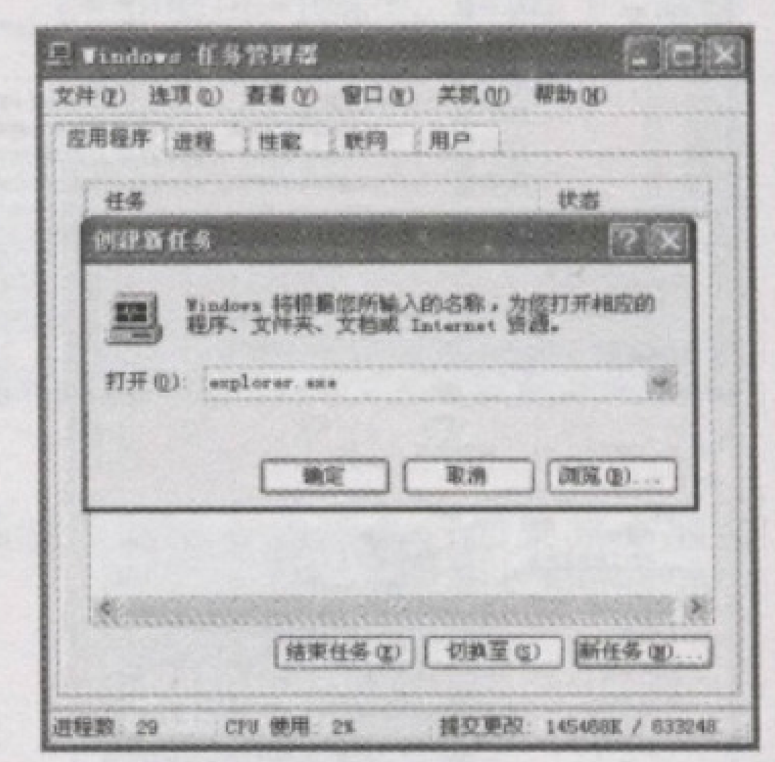
Word在默认情况下,是可正常打印图片的。造成Word"吃图"的原因可能是用户在使用过程中不小心误修改了相关设置。如果"图形对象"没有被勾选,那么在打印时就可能造成图片无法正常打印的现象。解决的办法是,点击Word菜单栏中的"工具"→"选项",在弹出的"选项"窗口中切换到"打印"选项卡,确保"打印文档的附加信息"栏中的"图形对象"复选框被选中(**如图1**),点"确定"按钮。现在再试试,应该可正常打印图片了。

二、难缠的草稿输出

为了提高打印的速度,在对文档质量要求不高的情况下,很多用户往往会采取"草稿输出"的方法来大幅提高打印输出的速度。但是,他们却往往忽略了草稿输出时是不打印图片的。因此,当Word文档中的图片无法正常打印时,可检查是否处于草稿输出模式。点击Word菜单栏中的"工具"→"选项",在弹出的"选项"窗口中切换到"打印"选项卡,在"打印输出"栏中,清除掉"草稿输出"复选框中的✓,点"确定"按钮即可正常打印带有图片的Word文档了。

三、捣乱的域代码

如果你在Word文档中是通过链接的方式插入图片的话,那么在直接打印文档时,往往会发现图片并没有被打印出来,取而代之的是一串图片的链接代码。这又是怎么一回事呢?同样是在打印选项中设置不当引起的。点击Word菜单栏中的"工具"→"选项",在弹出的"选项"窗口中切换到"打印"选项卡,在"打印文档的附加信息"栏中,将"域代码"复选框中的✓清除掉,点"确定"按钮再重新打印,一般情况下即可正常打印了。


图2

四、可恶的"内存不足"

有时,当我们打印纯文字的文档时可正常打印,但一打印带有图片的文档,特别是其中包含有许多图片的大文档时,就会出现"内存不足"无法打印的情况。首先将当前正在运行的所有程序全部关闭,然后重新打印。如果还不行,按下"Ctrl+Alt+Delete",调出任务管理器,切换到"进程"选项卡,将"Explorer.exe"进程结束掉,这时桌面会消失。然后切换到"应用程序"选项卡,点"新任务"按钮,重新建立一个"Explorer.exe"进程(**如图2**),这样可最大限度地释放内存空间。现在重新打开Word文档,应该可正常打印了。如果还是不行,那么可能是你的C盘没有空间了,这时就要考虑将一些不用的程序卸载掉,将个人的一些文件资料转移到其他磁盘,以释放C盘空间,再检查一下虚拟内存的设置是否正确,如果无误,就可正常打印输出了。P

奇门遁甲

原来“打开方式”藏在这儿

■山东 牟晓东

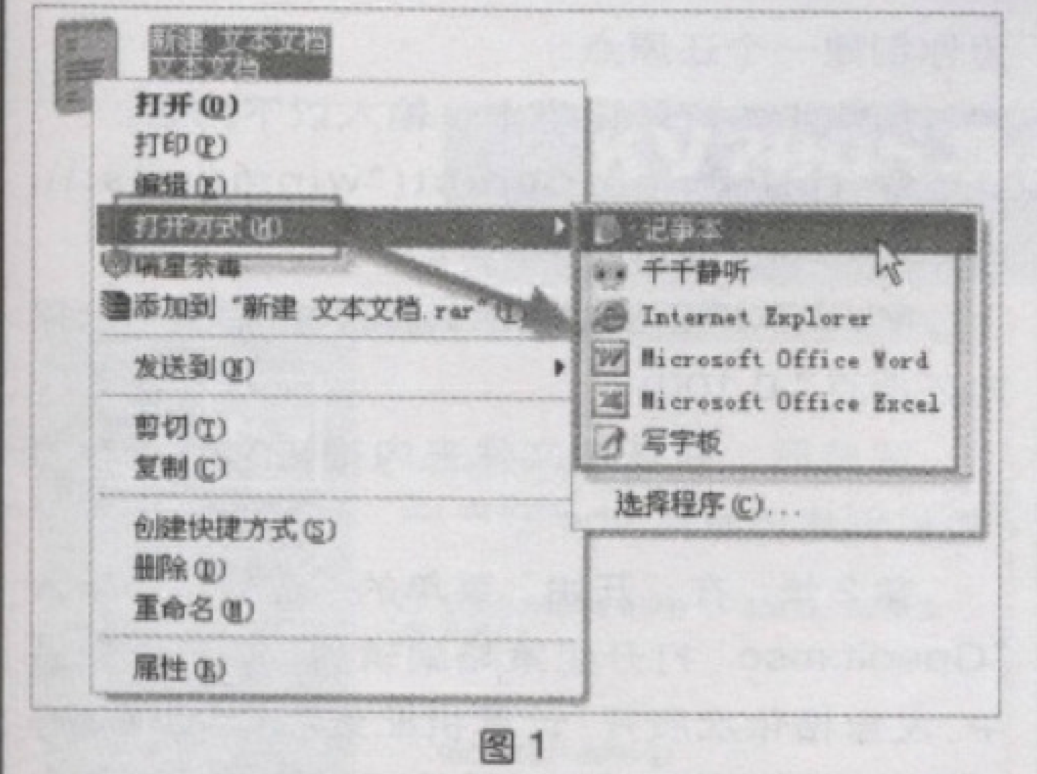


图1

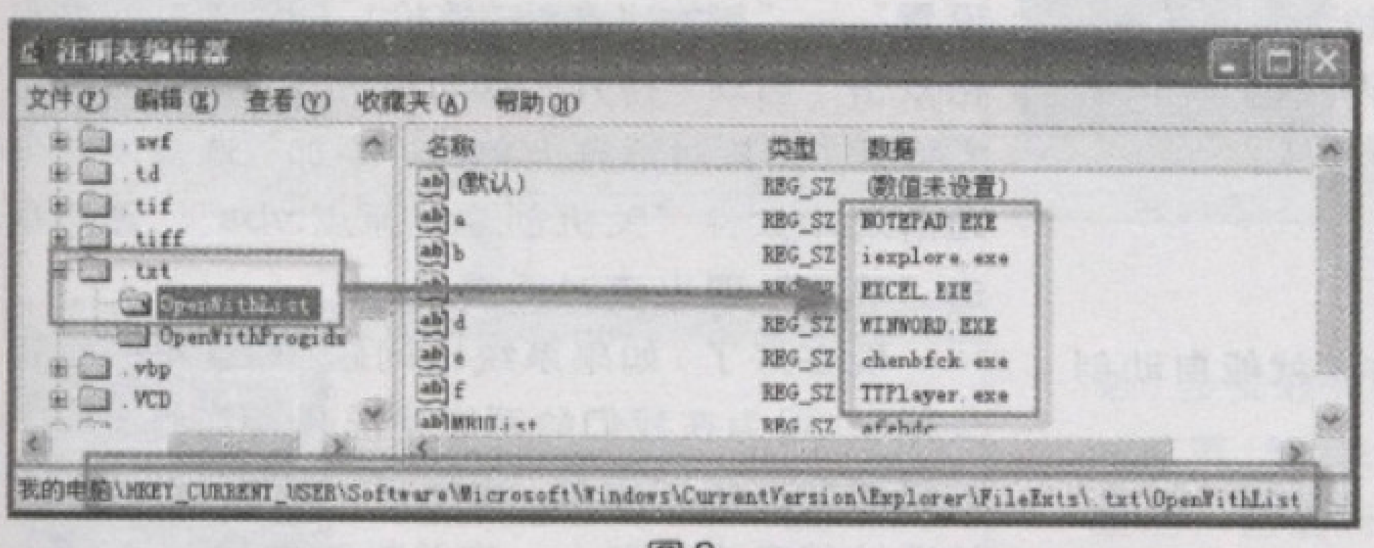


图2

Windows XP中，在某个文件上单击右键并选择“打开方式”时会弹出能打开这种文件相应的程序；如果用户想调用的程序没在列表当中的话，可通过最下边的“选择程序”的“浏览”按钮来指明程序路径。但不少用户经常碰到同一类型的文件对应的打开程序有许多，而在使用过程中也只是固定使用其中的一个。以文本文件为例，在笔者的机器上就有记事本、千千静听、IE、Word、Excel和写字板共6种程序与之相对应（**如图1**），实在是无用之极。如何删除这些无用的链接以保持一个清爽的菜单呢？

打开“开始”→“运行”菜单，填入“Regedit”（不包括两侧引号）并确定以打开注册表编辑器，找到HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\FileExts项，下面的各个子项就分别列出了各种类型的扩展名文件所对应的程序名称。找到.txt，下面的第一项“OpenWithList”就是对应“打开方式”中列出的程序名称（**如图2**），不需要哪个就删除哪个，最后按F5刷新一次注册表或干脆重启一次机器，再试试“打开方式”菜单，你会发现多余的选项一个也没有了，非常干净。P

利用瑞星杀毒软件查杀密西木马变种H

病毒名称：密西木马变种H（Trojan.PSW.Misc.h） **病毒类型**：通过网络传播的盗号木马 **病毒危害级别**：★★★

病毒发作现象及危害：该病毒是一个可在Win9X/NT/2000/XP下执行的盗号木马。执行后它将自身复制到系统目录中，同时修改注册表启动项以实现随系统启动自动运行。该盗号木马会在后台运行，并试图盗取网络游戏《传奇》《传奇世界》《魔兽世界》等的账号和密码。

手工删除

一、清除内存中的病毒

用鼠标右键单击任务栏，选择“任务管理器”启动。点击菜单中的“查看”，单击“选择列”，在弹出的窗口中勾选“PID（进程标识符）”前面的√。单击“进程”选项页，在出现的列表中找到名为Smss.exe并且其用户名不是System的一项，将其PID记下。

点击“开始”→“运行”，输入“ntsd -cq -p（PID值）”。比如刚才记下的PID值为1808，则输入“ntsd -cq -p 1808”，点击确定。

二、删除病毒文件

打开“我的电脑”，设置显示所有的隐藏文件、系统文件并显示文件扩展名。删除如下几个文件：

C:\Program Files\Common Files\inexplore.pif
C:\WINDOWS\system32\MSCONFIG.COM
C:\WINDOWS\MSDOS.SYS.BAK
C:\WINDOWS\system32\dxdiag.com
C:\WINDOWS\Debug\DebugProgram.exe
C:\Program Files\Internet Explorer\inexplore.com
C:\WINDOWS\EXP10RER.com
C:\WINDOWS\smss.exe
C:\WINDOWS\system32\rund1132.com
C:\WINDOWS\system32\regedit.com
C:\WINDOWS\1.com
C:\WINDOWS\finders.com
C:\WINDOWS\system32\command.pif
C:\WINDOWS\exerouter.exe

如果硬盘有其他分区，则在其他分区上点击鼠标右键，选择“打开”，删除掉该分区根目录下的“Autorun.inf”和“Command.com”文件。

三、修复注册表项目

将Windows目录下的“regedit.exe”改名为“regedit.com”并运行，删除以下项目：

HKEY_CLASSES_ROOT\WindowFiles、HKEY_CURRENT_USER\Software\VB and VBA Program Settings、HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main下面的Check_Associations项、HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Clients\StartMenuInternet\INTEXPLORE.pif、HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run下面的ToP项。

将HKEY_CLASSES_ROOT\.exe的默认值修改为“exefile”，将HKEY_CLASSES_ROOT\Applications\iexplore.exe\shell\open\command的默认值修改为“"C:\Program Files\Internet Explorer\iexplore.exe" %1”，将HKEY_CLASSES_ROOT\ftp\shell\open\command和HKEY_CLASSES_ROOT\htmlfile\shell\opennew\command的默认值修改为“"C:\Program Files\Internet Explorer\iexplore.exe" %1”，将HKEY_CLASSES_ROOT\htmlfile\shell\open\command和HKEY_CLASSES_ROOT\HTTP\shell\open\command的默认值修改为“"C:\Program Files\Internet Explorer\iexplore.exe" -nohome”，将HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Clients\StartMenuInternet的默认值修改为“IEXPLORE.EXE”。

重新将Windows目录下的Regedit扩展名改回“exe”，至此病毒清除成功，注册表修复完毕。

处变不惊，系统还原看高招

■甘肃 杨兴平

Windows的系统还原虽然能自动创建一部分还原点，但在系统出现问题时，这些还原点常常不是最近的还原点。虽然我们能手动创建还原点，但手动创建还原点的过程还是比较麻烦的。有没有比较自动一点的办法呢？答案是肯定的，一起来看。

小提示

1.系统还原的还原点大致分为3类：系统检查点、安装还原点和手动还原点。其中系统检查点和安装还原点为系统自动创建。

2.在系统发生问题时，系统还原能使系统恢复至先前的正常状态而不会丢失个人数据文件（如Word文件、图片或电子邮件等）。

3.系统还原只监控或跟踪特定的系统文件和应用程序的核心文件（比如EXE、DLL文件等），没被监控的文件将不能被还原。

4.系统还原不监控不受监控的驱动器以及“我的文档”文件夹，因此，如果你想在恢复系统时不丢失那些受到监控的文件，那么你必须将这些文件转移至“我的文档”文件夹或一个不受监控的区域。

一、一键创建还原点

一键创建还原点可使我们双击桌面上的一个快捷方式就能自动创建一个还原点。

第1步：在某文件夹单击右键，在弹出的快捷菜单上选择“新建”→“文本文件”新建一个文本文件。

第2步：双击打开该文本文件，然后输入下列代码：

```
Set IRP=getobject("winmgmts:\\.\root\default:Systemrestore")
MYRP=IRP.createrestorepoint("一键创建的还原点",0,100)
```

第3步：另存或把该文件重命名为“一键创建还原点.vbs”，注意，不要另存为TXT格式的文件，这里的扩展名为“.vbs”。

第4步：在该文件上单击右键，在弹出的快捷菜单上选择“发送”→“桌面快捷方式”命令，在桌面上为该文件创建一个快捷方式。

第5步：根据自己的喜好，在桌面上重命名该快捷方式并为它选择一个图标。

现在好了，当你要对系统进行更改或安装程序时，双击该快捷方式，系统就会在后台为你创建一个系统还原点。

二、关机创建还原点

有时，错误的操作会使系统出现问题，当出现这种情况时，如果在上一次关机时有一个系统还原点，你肯定会欣喜若狂，可实事上你并没有这样的还原点。下面的方法，可使系统在每次关机时自动地在后台为你创建一个还原点。

第1步：打开记事本，输入以下内容：

```
Set IRP=getobject("winmgmts:\\.\root\default:Systemrestore")
MYRP=IRP.createrestorepoint("关机创建的还原点",0,100)
```

完成后，在任意文件夹内把该文件保存为“关机创建还原点.vbs”。

第2步：在“开始”菜单的“运行”中输入“Gpedit.msc”打开组策略编辑器，在该编辑器中，左窗格依次展开“计算机配置”→“Windows设置”→“脚本（启动/关机）”，接着，在右窗格双击“启动”打开“启动属性”对话框，**如图1**所示，在该对话框上单击“添加”选择刚才创建的脚本文件“关机创建还原点.vbs”，最后单击“确定”退出该对话框。

现在好了，如果系统出问题，你就不必惊惶失措了，因为在我们的系统中总是存在着上一次关机时的系统还原点，选择它，单击“还原”，你的系统就又恢复到上一次关机时的状态了。

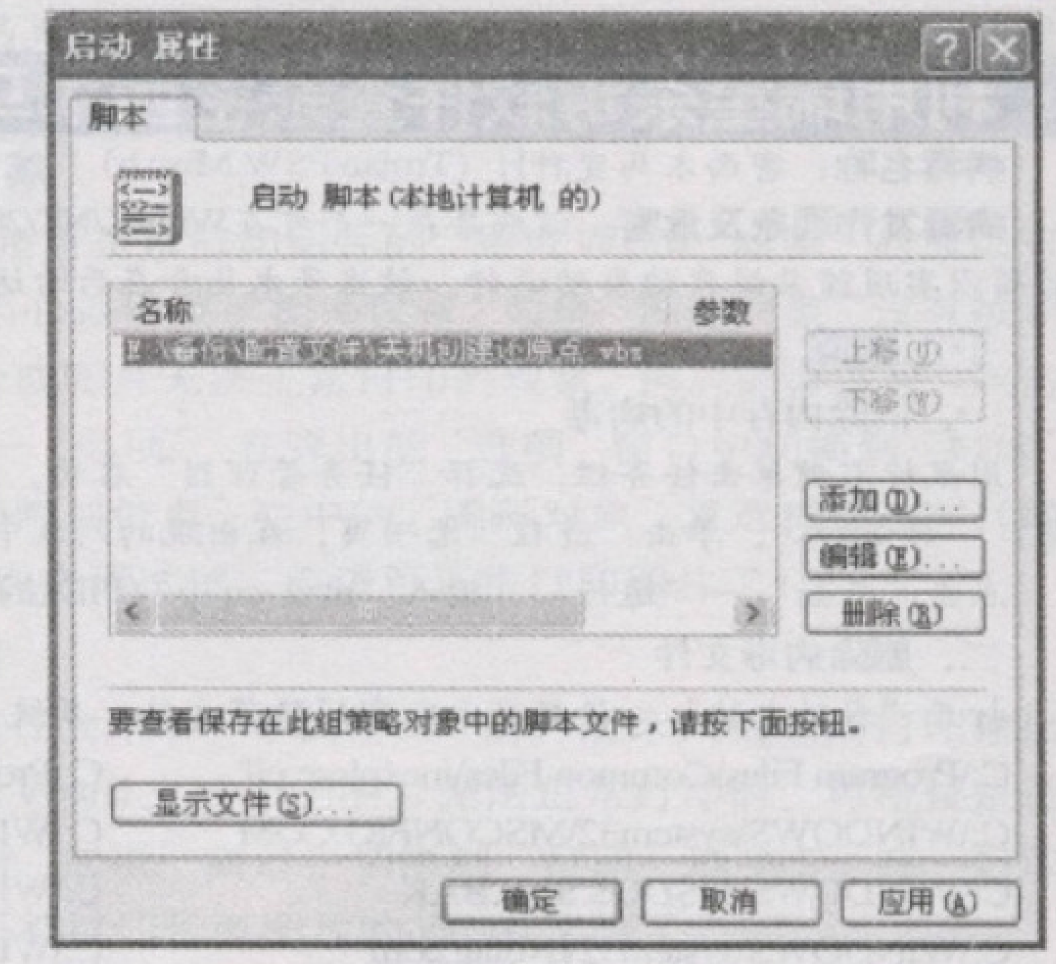


图1

无效共享巧删除

■辽宁 QS

在网上邻居中传输文件时，一般都是先将文件存放在某一文件夹中，然后将文件夹设置为共享，这样就可直接使用移动、复制的方式来实现文件交流传输的目的；可是，在缺省情况下，文件夹的共享方式即使被解除了，却还能在“网上邻居”看到共享的文件夹名，不过该文件夹已无效了。要把这个无效的共享文件夹删除掉，可按如下步骤来操作：

首先打开运行对话框，在其中输入注册表编辑命令“regedit”，打开注册表编辑器窗口。执行该界面中的“编辑”菜单项，选中下面的“查找”命令，在随后出现的查找设置窗口中，输入共享文件夹的具体名称，同时选中该窗口中的“主键”复选项，接着执行“查找下一个”命令。过一会儿，注册表编辑器将打开HKEY_LOCAL_MACHINESoftwareMicrosoftWindowsCurrentVersionNetworkLanMan分支，在对应LanMan键值的右边区域中，我们可找到共享的文件夹名称。用鼠标右键单击该文件夹名称，从打开的快捷菜单中，执行“删除”命令。最后退出注册表编辑窗口，重新启动一下系统，再次打开网上邻居时，我们就看不到无效的共享文件夹名称了。

当然，还有一种更为简单的删除方法，就是先在本地计算机中，创建一个空文件夹，并将该文件夹的共享名称设置

为与“网上邻居”中无效文件夹相同的名称，这样在屏幕上打开一个文件夹后就出现共享冲突的提示，此时可执行提示框中的“是”命令，就能删除无效共享文件夹了！

KV2005导致ADSL驱动无法安装一例

■山东 cutlove

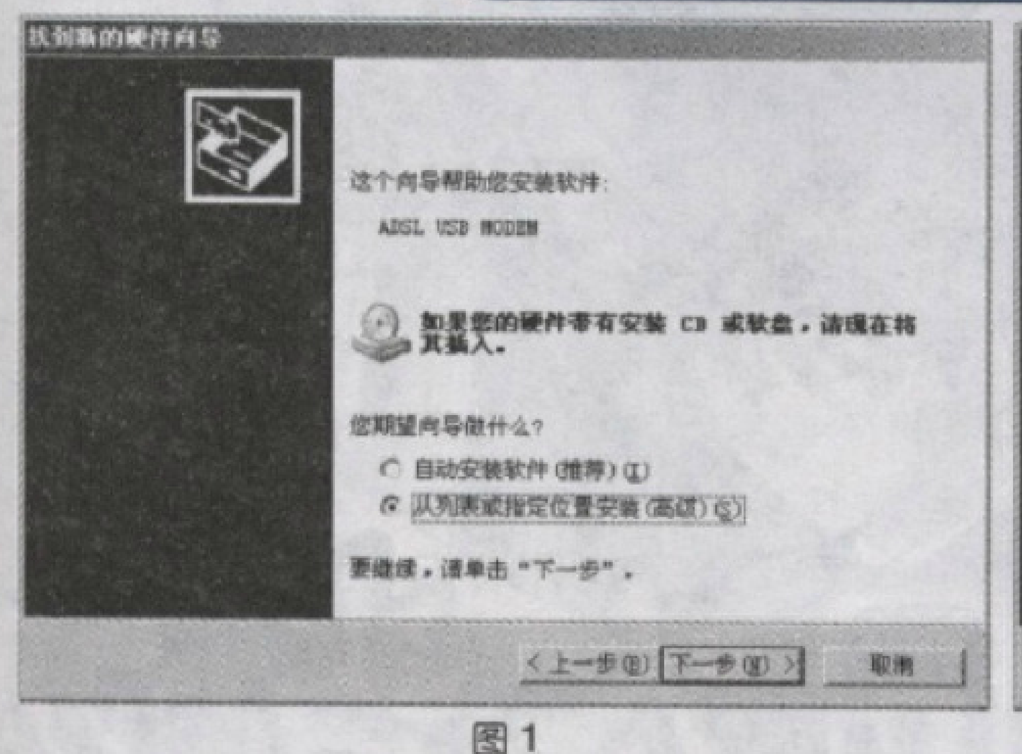


图1

图2

近日，本人新购置一台笔记本，便想在家中用笔记本代替那台老台式机通过ADSL上网，但在装ADSL驱动时，却遇到了从未遇到的问题。

ADSL的猫是星网数码5800UB型号的猫，我电脑的操作系统是Windows XP。驱动程序分两步查找安装：第1步安装完全正常（**如图1、图2**），但安装到第2步时（**如图3**）突然蓝屏，然后计算机自动重启，重启后Windows提示“系统已经从一个严重错误中恢复”（**如图4**），安装到此中断。

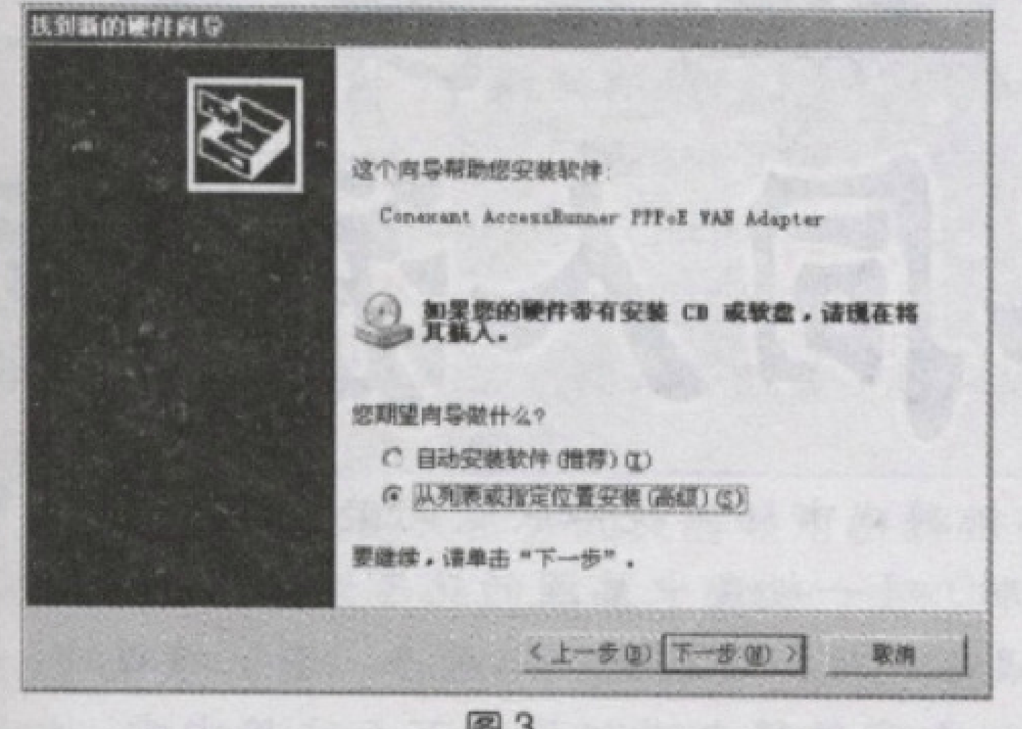


图3

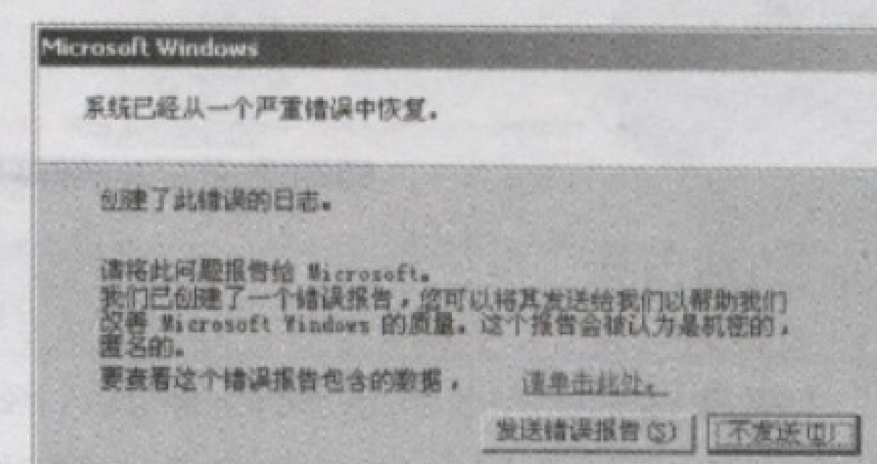


图4

当时我的第一反应是电脑中有程序与ADSL的驱动冲突，于是卸载尚未完全安装完的ADSL驱动，重启计算机按“F8”进入“安全模式”，以为在“安全模式”下就可顺利完成安装了，谁知在“安全模式”下，ADSL驱动只安装完第1步便终止了，并没有再次提示查找驱动程序。即使选择“带网络连接的安全模式”依然如此。

无奈，只好再次卸载尚未安装完的驱动，重启计算机，按“F8”，在“Windows高级选项菜单”中选择“禁用系统失败时自动重新启动”，我要看看蓝屏时报告的错误信息。安装到第2步，蓝屏，错误信息是“KRegEx.sys - Address BA7D742B base at BA7D7000...”（**如图5**）。

图5

KRegEx.sys这个文件好熟啊，好像在Windows任务管理器里见过，而看它的名称，似乎与注册表有关，开头字母K又代表什么呢？难道这个文件是KV2005的注册表监视器文件之一？

立即重启计算机，打开Windows任务管理器查看进程，里面果然有一个叫做KRegEx.exe的映像文件。KRegEx.sys肯定是KRegEx.exe的一个附属文件，试着关闭KV2005实时监视，KRegEx.exe从Windows任务管理器的进程中消失了。再重新安装ADSL的驱动，第1步安装成功，第2步安装成功！至此，ADSL的驱动安装圆满结束。原来，是KV2005的注册表监视器在作怪。

待安装完ADSL驱动，再开启KV2005监控中心，拨号上网，一切正常。

大家遇到类似情况时，记得按“F8”，禁止计算机自动重启，找到问题所在，方能对症下药哦。如果你也是与本人一样在安装有KV2005的机器上安装ADSL驱动导致蓝屏重启，就赶快先让你的KV2005休息一下吧。

一句话技巧

大家都知道，在QQ中无法给隐身的好友发“自定义表情”，发送时会显示“对方不在线，不能使用自定义表情或传送图片……”，有个简单的方法可解决这个问题。大家也许注意到，如果你在一个QQ群组中，即使是隐身状态，也可收到群组中其他人发的自定义表情，因此你只需在聊天窗口上方菜单中选“邀请好友加入聊天”，建立“多人对话”模式，然后再发送自定义表情，参与“多人对话”的所有好友都可在隐身状态下收到自定义表情。

辽宁 李东

月姬 -TSUKIHIME-

单机已死，同人当立——小议同人游戏

■北京 柚白雪

【编者按】国产单机游戏的萧条已经让我们有目共睹，国外单机游戏市场虽貌似欣欣向荣，画面、音乐做得很精致的“大作”比比皆是，但动辄要求显卡是GF4 TI系列，对一般囊中羞涩的玩家来说无形中又增添了经济上的负担，且游戏性也并不见得好到哪去——我们是来“玩”游戏的，不是来“看”游戏的。那么，是不是有一种游戏，既不用花钱（绝对没有版权纠纷）又让大家玩得爽呢？读过下面这篇文章，也许你会对这种由玩家自己制作、放到网络上供人免费下载的“同人游戏”怦然心动……

一、扫盲篇

1.何谓“同人”

在谈“同人游戏”这个概念之前，我们首先要理清一个名词，何谓“同人”。时间要追溯到上世纪70年代初期的日本，那是一个日本动漫产业萌发进而爆发的时代。一大批天才漫画家相继出现，《机器猫》《七龙珠》《圣斗士星矢》《幽游白书》等一系列至今仍不朽的名作在当时如日中天的动漫市场可谓红透半边天。但所谓“萝卜青菜，各有所爱”，某些对某部动画痴迷到疯狂地步的“狂热者”对原作者后来的一些剧情设定十分不满意，认为“这不是这个人该做的事”“这处的描写简直是个败笔”，进而发展到自己创作“理想中的结局”的地步。本着对原作的喜爱和自己信念的执著，一群对漫画创作志同道合的人走到了一起，凭着自己“想当然”的念头，天马行空地画着属于自己的自制漫画（如“七龙珠之伽太卫队”“幽游白书之刺杀者传”等流传较广的自制作品）。由于这类创作（图1）不属于正式的商业出版作品，只要你喜欢，免费发给别人看也好，同好者之间互相交换作品、交流心得也罢，甚至自己掏钱出版印刷再以极低的价钱出售给其他动漫迷也行……所以在当时的日本动漫市场，就形成了这样一股另类的动漫势力，也形成了一个新的日本名词——“同人”。因为当时主要是改编动漫作品，所以当时一般提到的同人作品，都是指“同人漫（动）画”。


图1：自制漫画《七龙珠之伽太卫队》

2.同人游戏

时光转瞬间到了20世纪90年代中期，这些狂热的Fans又有了新的继承者，那就是日本电子游戏的大行其道使得一些骨灰级的玩家对自己所钟爱的游戏系列作品也越来越失望，进而迸发出“我何不做出个比这更棒的游戏来”的大胆念

头。在初期，这类人做出来的游戏颇为粗糙。这当然情有可原，毕竟一个专业的游戏制作公司和一个或几个仅对游戏制作有着狂热爱好的Fans相比较，无论是从人力、物力、财力及其他相关因素来说都是无法相提并论的。而且他们也大都是自娱自乐，或在自己的同人小圈子里私底下交流。然而，随着他们对游戏创作的深刻理解及相互交流后的经验积累，这些痴迷者的制作水平越来越高，技术逐渐趋于成熟，对于一款游戏最重要的一点——"游戏性"的把握也达到了炉火纯青的地步。随后，身为资深同人游戏制作者的一批人组成了类似"工作室"的小团体，潜心开发原创的同人游戏，而不再满足于仅仅改编别人的作品。甚至到了后来，一些新的同好者开始改编老一代同好者开发的同人游戏，进行"二次创作"。这使得"同人游戏"逐渐成了日本单机游戏百花园中的一朵奇葩。至此，我们可以为"同人游戏"下一个比较严格的定义：个人或团体开发出的非商业性、版权完全开放的游戏及其相关作品。这也是笔者要着重介绍它的主要原因——完全免费！

二、应用篇

1.系统介绍

看到这里，想必读者朋友一定喜笑颜开又迷惑不解了：真好，完全免费啊，那我怎么获得它呢，又没得卖？别忘了我们现在所处的是一个什么时代——网络时代！这些同好者将做出来的游戏，通过网络上传后供一般玩家进行下载，完全不图任何经济利益。玩家的赞扬就是对其最好的奖励，成就感是使他们继续创作的动力。因此通过下载（一般是同人游戏网站、论坛或私人的FTP），我们可以很方便地获取这些同人游戏。不过先别急，要想好好地玩同人游戏，我们还需作一些系统上的必要设置来让其更好地在你的机器上运行。

首先，九成九的同人游戏都来自我们的近邻日本，因此安装一个"日本语补丁"就势在必行了。这里笔者推荐使用中国台湾省某人士开发出的"樱花补丁"（下载地址：http://uao.cpatch.org/index.php?%E4%B8%8B%E8%BC%89），完美支持"日本语→中文"的转换（推荐采用Windows XP操作系统）；当然，如果你的机器本身就装了日文Windows操作系统，可以跳过此步（图2）。

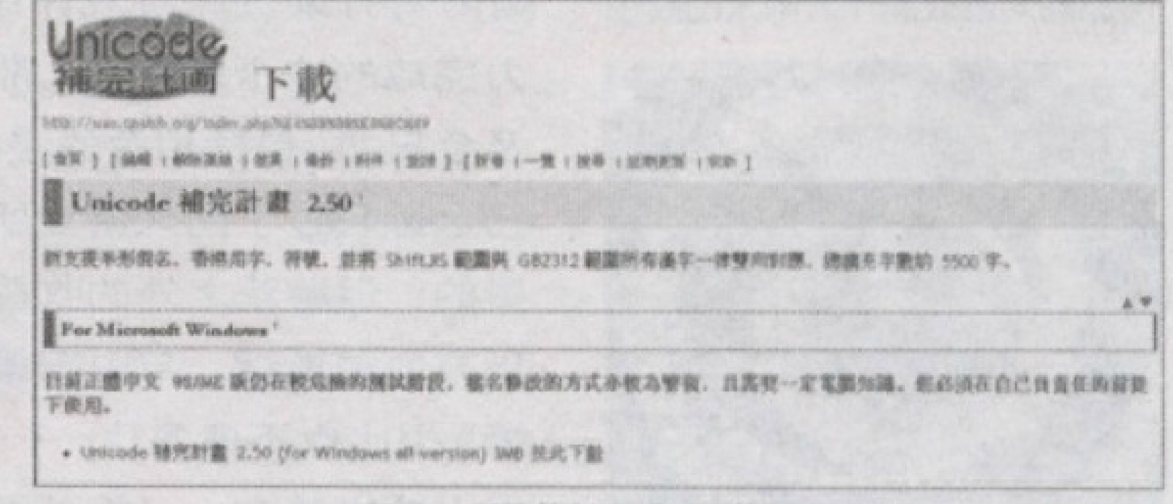


图2："樱花补丁"下载界面

其次，虽然绝大部分同人游戏对机器配置要求不高，但鉴于少部分读者也许对自己古董级的爱机呵护有加，实在不舍得更换，我觉得有必要提一下它的底线：操作系统最好为Windows XP，CPU至少800MHz或更高，内存128MB或更高，硬盘视游戏容量大小而定，显卡支持Direct X与OpenGL，保证你的显卡驱动程序、Direct X驱动程序是最新版，Direct X中的功能要求全开（特别提示：如果你执行游戏后会自动关闭，而Direct X功能又有问题的话，请到该程序根目录下，点击主程的"内容"一项，将"兼容性"改为Win98）。毕竟，这不是Flash游戏。满足以上条件的话，基本上执行大部分的同人游戏就没问题了。

2.经典回顾

正因为"同人游戏"是一群不以盈利为目的的偏执狂出于对游戏的热爱而开发出来的，所以出现水平参差不齐的现象也就不足为奇。即使是同一群人同一时期制作出来的作品，也能看出品质上的高低各不相同。为了使读者不在随便下到一款也许不尽如人意的同人游戏把玩不久后就发出"什么破烂玩意儿"的怨言，笔者将自己尝试过的所有同人游戏在脑海里罗列了一番，将那些最为精品的游戏挑选出来，让玩家你在第一时间感受到同人游戏的真正魅力，而不因为那些糟粕（说"糟粕"也许严重了些，毕竟也是人家的心血之作）对此类游戏产生厌倦感。

（一）真·月坛月姬（Melty Blood ReAct）


图3：同人格斗游戏《真·月坛月姬》

由老牌同人制作团队"渡边工作室"开发的原创格斗游戏（下载地址：http://www.bestdl.com/dl.php?KmDq4IN0Ez），说它是现今同人格斗游戏的最强作也不为过。格斗游戏最重要的是什么——剧情？画面？音乐？错，是操作性。毫不拖沓的攻防转换使得这款游戏的整体节奏十分连贯（你可以毫不费力地打出两位数的连击，尽享成就感），超必杀华丽又不失大气，人物设定也十分完美。据日本方面的最新消息，



图4："月姬"原声大碟


图5"月姬"相关人偶

日本著名的格斗游戏大赛"斗剧"在2006年将"真·月坛月姬"设为指定参赛项目，作为同人格斗游戏入主主流格斗赛事，这可是史无前例的。同时值得一提的是，根据它制作出的11集同名动画和MTV都在日本大红大紫，同人游戏动画化和涉猎影视界，这在同人游戏界更是极为罕见，可见此作的影响力之大。（相关图片见图3、4、5、6、7）

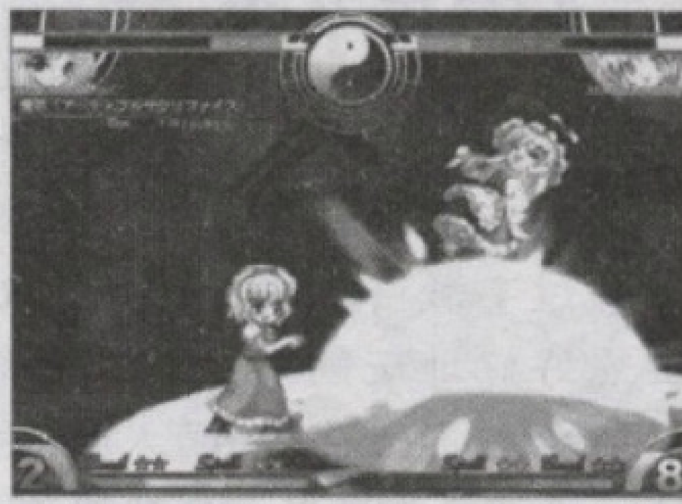

图6"月姬"同名动画片


图7"月姬"相关漫画

（二）东方系列

从1996年到2006年这10年间，一个叫作太田顺也（网络ID：ZUN）的日本人（图8），身兼游戏主程序、作曲、作乐、图象处理、脚本策划等数职，开发出了到目前为止被日本同人界称为"匪夷所思"的同人游戏系列作"东方Project"（官方主页：http://www16.big.or.jp/~zun/）。东方系列作分别包括《东方灵异传》《东方封魔录》《东方梦时空》《东方幻想乡》《东方怪绮谈》《东方红魔乡》《东方妖妖梦》《东方永夜抄》《东方花映冢》《东方萃梦想》等涉及格斗、射击众多类型的同人游戏，其最新作《东方文花帖》还未制作完成其官方Demo下载服务器即被下爆。国内曾有某资深游戏评论员这样评价ZUN："他凭一己之力完成的这个系列作，带来的引申效应（游戏周边产品遍及全日本，包括相关的漫画、画本、小说、CD原声大碟等），已远远超过了同人游戏所应该带来的价值。虽然游戏是免费的，但游戏之外的收益却越滚越大。特别是他在游戏音乐方面的造诣，与中国第一游戏音乐家罗晓音的《剑侠情缘》相比也不遑多让……"在目前的同人界游戏制作者中，无人能出其右！（相关图片见图9、10、11、12、13）


图8：被Fans尊为"神主"的资深同人游戏制作大师太田顺也


图9：同人格斗游戏《东方萃梦想》

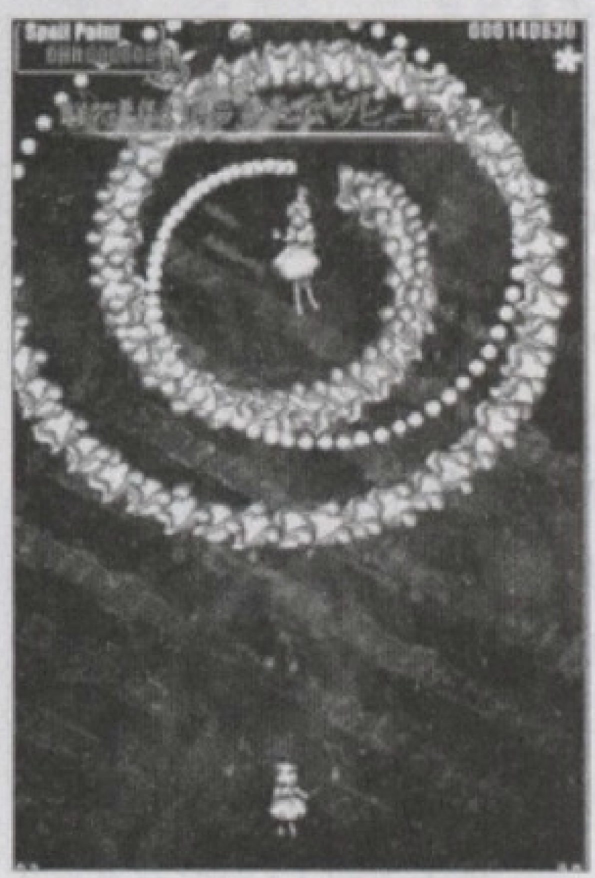

图10：射击游戏《东方花映冢》


图11：号称同人射击游戏最强作的《东方永夜抄》

三、展望篇

同人游戏的制作初衷原本只是爱好此游戏的玩家用厂商的剧情、人物内容，融合自己的风格或构思加以改编，以形成与原来的游戏完全不同的作品，到后来演变成无关任何一家游戏公司所制作的一切作品，单纯地随个人性情创作的游戏。这种在国内纯粹靠网络下载的游戏，却以或优雅、或壮阔、或热血的音乐十足地带动起玩家的心情，华丽的画面也让玩家有着视觉上的艺术享受，独特的人物设定、经典的人物对白让玩家在玩时还能一直保持会心的微笑。虽然天下没有免费的午餐，但我也相信当初开发者设计这些同人游戏的时候，绝对没有搀杂半点商业意识进去，只是自然而然、水到渠成地形成了一个这么大的市场。换句话说，"是金子总会发光的"，你东西做得好，大家对其周边产品自然就会爱屋及乌（不过，这也仅限于"东方系列"等极少数同人游戏）；你东西做得烂，无论怎样打广告、做宣传，照样没人买单。并且，他们心中都有一个共同的信念——只有真正的玩家才能了解玩家需要什么样的游戏，才能做出令玩家满意的游戏。话虽然偏激了点，但反观我国的单机游戏开发现状，跟风者日甚，肯下苦功者已近稀少。连已经日趋完善的RPG、FPS、SLG以及各类网游的开发都还做不好，何谈这样一个几乎全新的、没有任何名厂敢于尝试的游戏类型的开发呢（当然，这跟国内的原创动漫市场的不景气也不无关系，相信看过《×猫×气3000问》的读者，会去玩这样一款根据它改编的同人游戏么，又有谁会去制作这样一款同人游戏呢……）？不知道当那些只顾着趁现今网游热，以粗制滥造的游戏下海捞上一票、糊弄广大玩家的公司老总们，看到这些几乎仅凭一己之力完成的免费游戏在网上供人


图12：《东方永夜抄》相关COSPLAYER——八云紫



图13：最新作《东方文花帖》


图14：中国第一款原创的系列同人RPG游戏《灵符梦符》

下载时，会不会感到些许脸红！

幸好，我们仍然能看到一丝曙光——《东方RPG·灵符梦符》（相关地址：http://www.comicfishing.com/east/easttxta5.htm），中国第一款原创的系列同人RPG游戏（图14）。尽管目前尚且问题多多，画面、音效也确实粗糙、简陋了点，但作为真正的国人原创作品来说，还是值得鼓励的（相对于某些国内著名游戏公司的作品来说）。更何况，冬天来了，春天还会远吗？

同人游戏相关问题集

Q： 少数商业性游戏的免费体验版、收费网络游戏转为不收费的免费版、家用机的模拟器，这些都可以说是同人游戏吗？

A： 毫无疑问，这些都不能算是同人游戏。尤其是模拟器，严格说来，它就是一种盗版。但以上三种游戏如果出现以下三种特殊情况的话，就算"同人"了——商业性游戏刚出了免费体验版没多久，厂家就宣布终止研发的；收费网络游戏运营了很久后，只在一些私人服务器上继续维持其存在，而官方也默许了它们的存在，甚至开放源代码供大家自由开发的；同理，家用机游戏直接被人移植到了电脑上，而官方也默许了它们的存在，甚至开放源代码供大家自由开发的……不过，这些情况均十分少见。

Q： Windows XP系统可以进行游戏，那么Windows 98/Me/2000也能很好地支持同人游戏吗？

A： 可以，但不保证所有的同人游戏都能很好地兼容Windows 98/Me/2000，而在Windows XP上出现Bug的几率也将大大降低。笔者还是推荐最好使用Windows XP系统，这样能最大限度地避免一些不必要的麻烦出现。

Q： 下载完游戏后发现不能执行，而自己机器完全达到了系统要求，怎么回事？

A： 很大的可能性是你在进行下载的时候档案出现破损或文件丢失，最好的解决办法是再下一次。这不是说笑，笔者就经常出现这样的状况，只有重新下载。

Q： 有的游戏支持手柄，但我怎么用不了？

A： 首先请确认你是Windows XP系统，其次可能你的手柄驱动程序不是最新版本，不支持Windows XP。最好找通用版本的12键手柄驱动程序，可在"史莱姆的第一个家"（相关地址：http://www.slime.com.tw）找到相关链接。

Q： 为什么我见到了游戏画面却无法开始游戏？

A： 绝大部分的同人游戏操作设置都是固定且不可更改的。小键盘区的↑↓←→键控制方向，Z、X、C、V为按键，Z键一般就作为开始键。如果实在无法适应默认键位的话只能使用手柄，或通过一些特殊软件实现"键盘映射"。不过键盘映射比较麻烦，且在实际操作中还是可能有键位延迟的现象出现。

Q： 为什么有的人说同人游戏就是"成人"游戏，是色情游戏？

A： 不错，现在的确有些心怀不轨的人，将一些动漫或游戏中的经典人物通过自己的"同人化"修改后在网络上随意发放。一些不明就里的人以为是正统的同人游戏，将其下载后才发现上了当（笔者就曾经误下载过含有情色内容的"圣斗士星矢之×××"）。所谓"林子大了，什么鸟都有"，这些在同人游戏界浑水摸鱼的一小撮龌龊者是我们坚决抵制的。不要因为这些少数的垃圾作品就曲解同人游戏的真谛。



图15：M.U.G.E.N制作的同人格斗游戏《乱舞七龙珠》

Q： 国内最有名的同人格斗游戏是M.U.G.E.N吗？

A： 可以这么说。M.U.G.E.N作为乱舞格斗系列的代表作，其人气度在我国可说是颇高（图15）。笔者见过最夸张的版本有近200人可以选择（拳皇、街霸、侍魂里的人气角色悉数登场），还支持2v2、3v3、4v4、人与电脑v电脑……纯粹的大乱斗。我认为其可玩性比起真·月坛月姬来说还是差了很多，糟糕的平衡性、多如牛毛的Bug（有时打了几分钟就无缘无故地死机）就是一般的格斗菜鸟也能看出些许端倪。不过，作为一款发泄的怡情之作倒也是个不错的选择。

Q： 到哪里去下载同人游戏呢？

A： 笔者经常去的站点是贪婪大陆（相关地址：http://www.greedland.net）和分享互联网（相关地址：http://www.verycd.com），经常有玩家在里面提供种子供人下载（图16、17）。很多专业的同人网站或论坛都十分不稳定，例如笔者之前经常逛的几个站点，现在都已经不复存在。所以寻找同人游戏，尤其是好的同人游戏还是需要耐心加运气的。

Q： 我想成为同人游戏制作者的一员，最重要的条件是什么呢？

A： 对动漫游戏抱有疯狂的热爱。有句名言很适合同人游戏界——只有偏执狂才能生存！

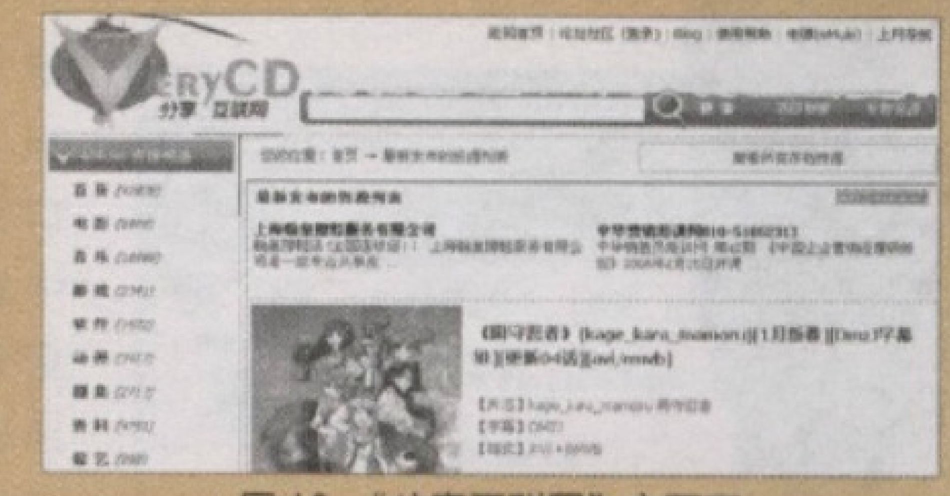


图16："分享互联网"主页面

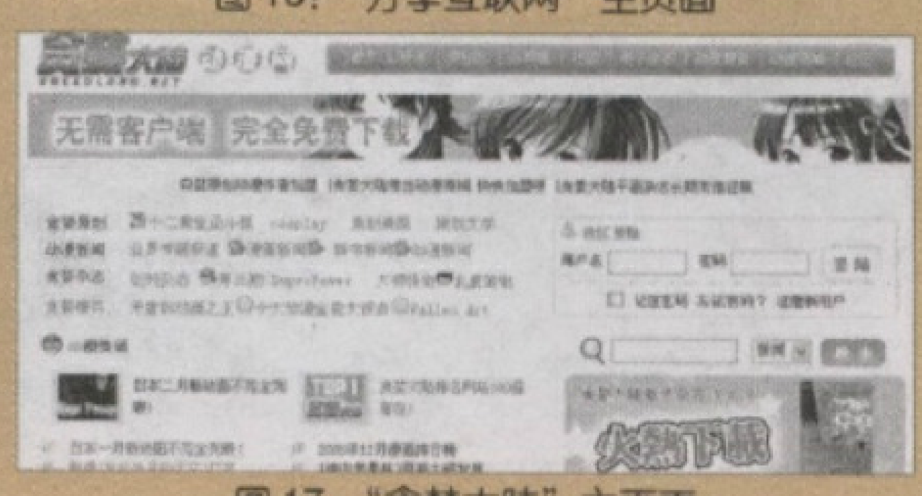


图17："贪婪大陆"主页面



局域网内的学校生活

当一回宿舍网管

李新在春节期间受到了婷婷的表扬，心里格外高兴，想在这学期在学校多学一些计算机的基础知识，暑假回家再给婷婷在局域网内做更多让她高兴的事情。李新想来想去决定学习一些远程控制的知识，这样他以后就可以在自己的电脑上控制婷婷的电脑，帮助她做更多的事情。

■天津 千江有水

一、电脑维护我用远程

这天，李新下课正准备回宿舍，同学林欣凌给他打电话说宿舍电脑出现了问题，桌面上总出现一些非法网站的链接，请他过去看看！李新并不想经常到女生宿舍遛达，这样同学们该嘲笑他讨好MM了。对了，用远程维护来给林欣凌帮忙吧，这样就可以用Windows XP自动的“远程桌面”功能来维护林欣凌的电脑了。

使用Windows XP提供的远程桌面，可以在自己计算机上访问局域网内其他电脑，轻松执行、安装、删除对方电脑中的文件。

1.安装“远程桌面”

默认情况下系统并没有对远程桌面进行安装，只要单击“开始”→“控制面板”，打开“控制面板”对话框，单击“添加或删除”程序打开“添加/删除程序”对话框，再点击“添加/删除 Windows 组件”，选择“Internet 信息服务”，然后单击“详细信息”。在“Internet 信息服务的子组件”列表中，选择“万维网服务”，然后单击“详细信息”。在“万维网服务的子组件”列表中，单击“远程桌面 Web 连接”复选框（如图1），然后“确定”。随后放入Windows XP安装光盘即可进行安装。李新将远程桌面 Web 连接安装后，通过QQ指导林欣凌安装好“远程桌面 Web 连接”。

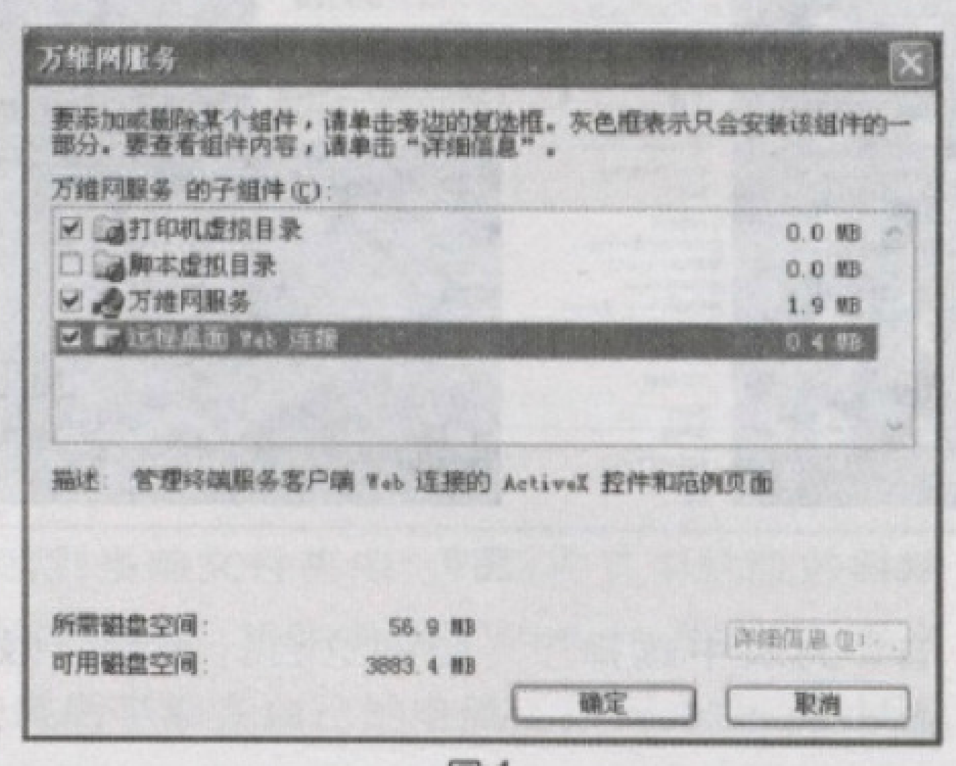


图1

2.设置Windows XP远程桌面

李新在桌面上用鼠标右键单击“我的电脑”，在弹出的右键列表中选择“属性”命令，随后打开“属性”对话框，在此切换到“远程”标签项下，勾选“允许用户远程连接到此计算机”复选框（如图2）。单击“选择远程用户”按钮，在这我们可以查看已有访问权限的用户。单击“添加”按钮，我们可以继续添加其他远程桌面用户。

图2

设置后，李新又让林欣凌在该界面中勾选“允许从这台计算机发送远程协助要求”，随后单击右侧的“高级”按钮，在打开的对话框中勾选“允许此计算机被远程控制”复选框，并在下面的“邀请”项中允许远程监控的时间（如图3）。

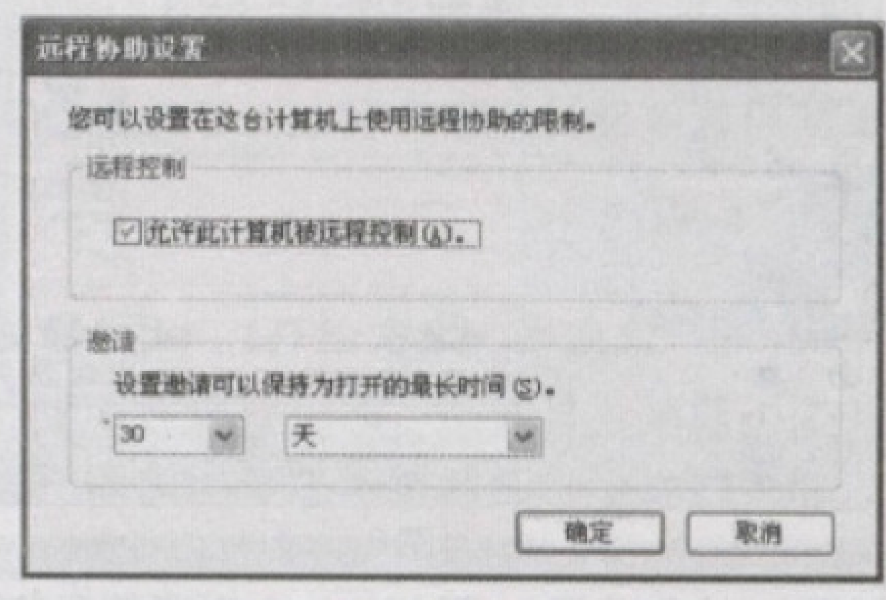


图3

3.开始远程登录

以上设置完成后，李新就可以从自己的电脑中登录林欣凌的电脑了。他用鼠标单击“开始”→“所有程序”→“附件”→“通讯”→“远程桌面连接”，打开远程桌面窗口（如图4），在“计算机”文本框中输入对方的IP地址，随后单击“选项”按钮，进入到登录界面的高级设置窗口中，在“常规”标签项中键入用户名、密码和域（如图5）。随后单击“连接”按钮，即可连接到对方的桌面（提示：使用远程桌面的用户必须为自己的用户帐号设置密码）。

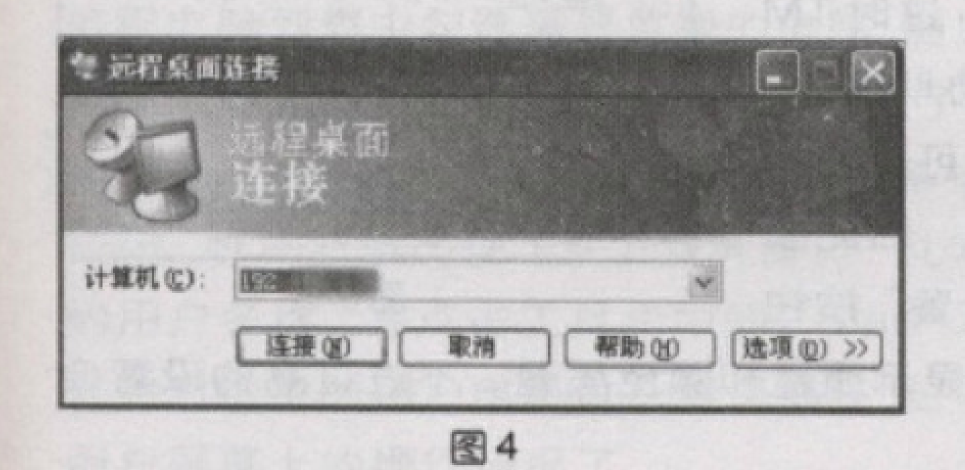


图4

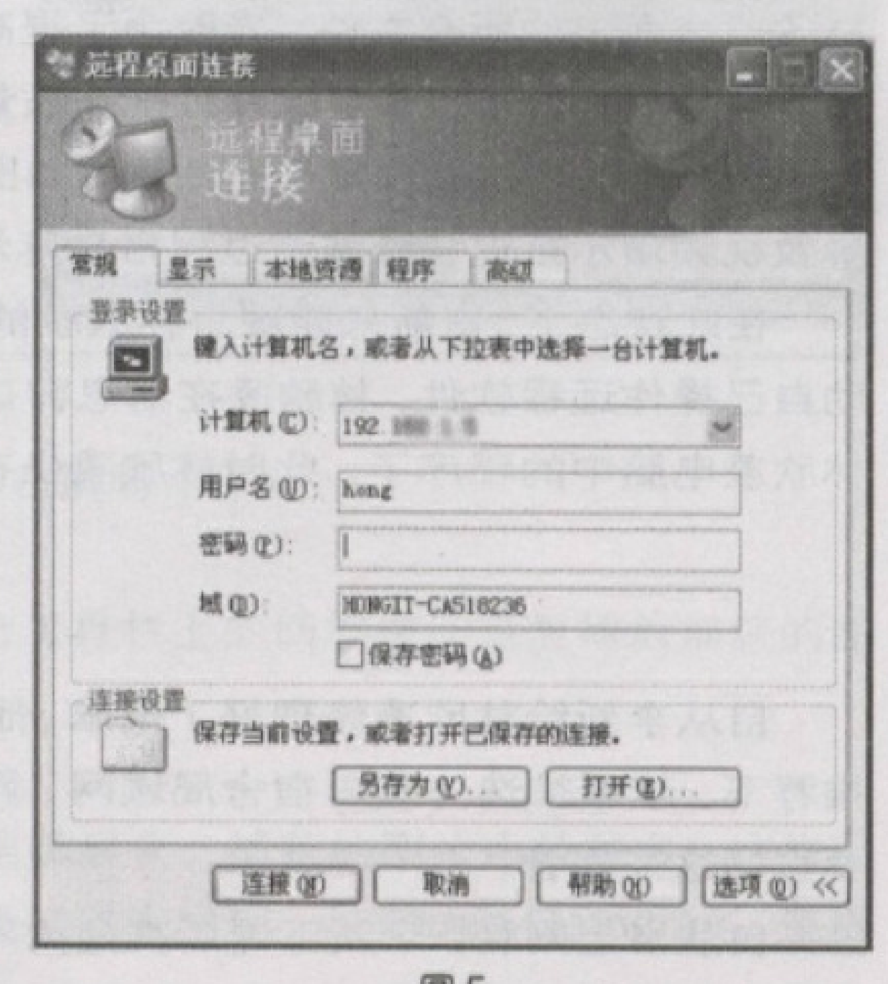
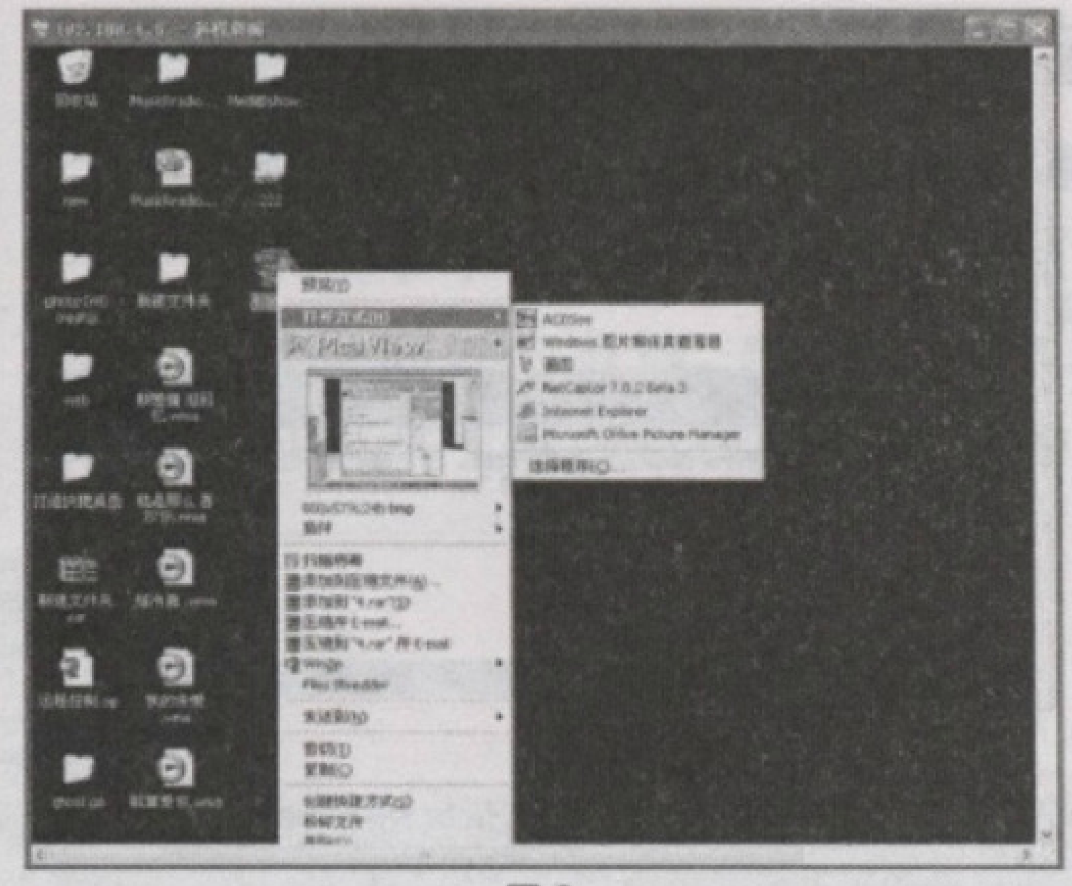


图5

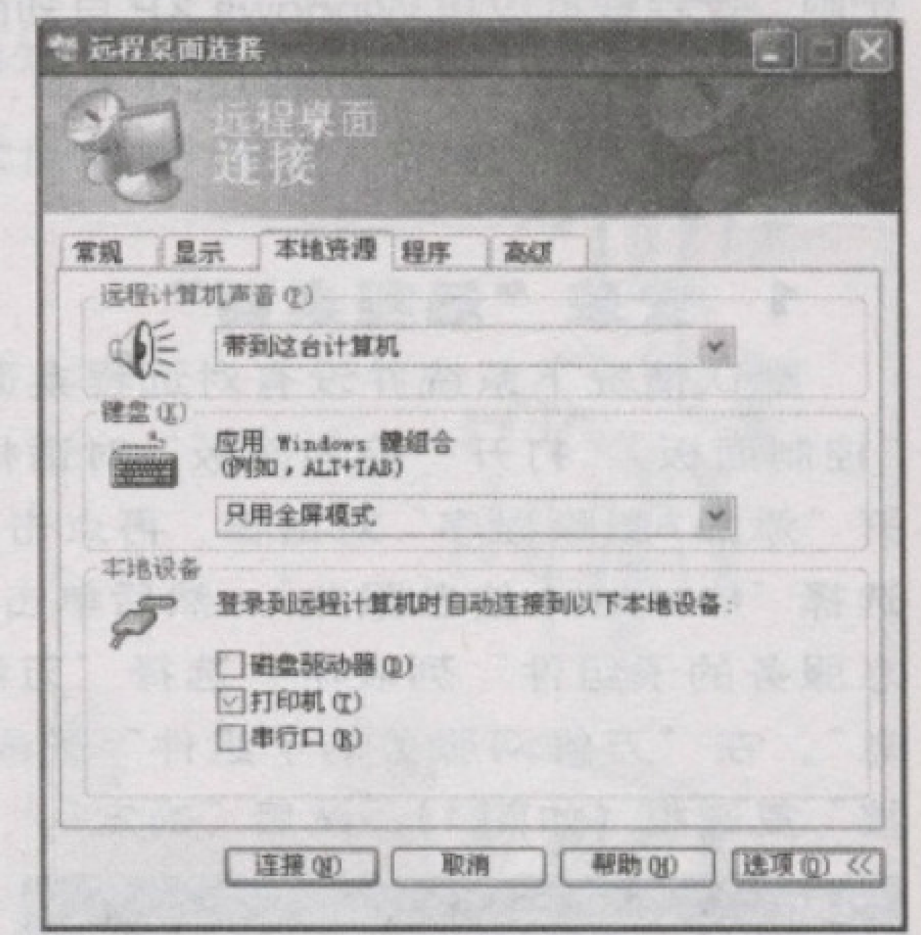
连接后，在李新的电脑桌面上出现一个远程桌面窗口，在该窗口中我们可以看到对方计算机中桌面的所有信息（如图6），此时他就可以用鼠标在该窗口中执行对方计算机的各种程序了，运行过程就像操作自己电脑一样方便自如（**提示：当我们正常登录到对方计算机后，该计算机桌面上内容将显示在监控窗口中，此时受控电脑的本地端将进入到登录界面状态。如果受控电脑登录后，系统会自动退出受控状态**）。


图6

4.高级设置

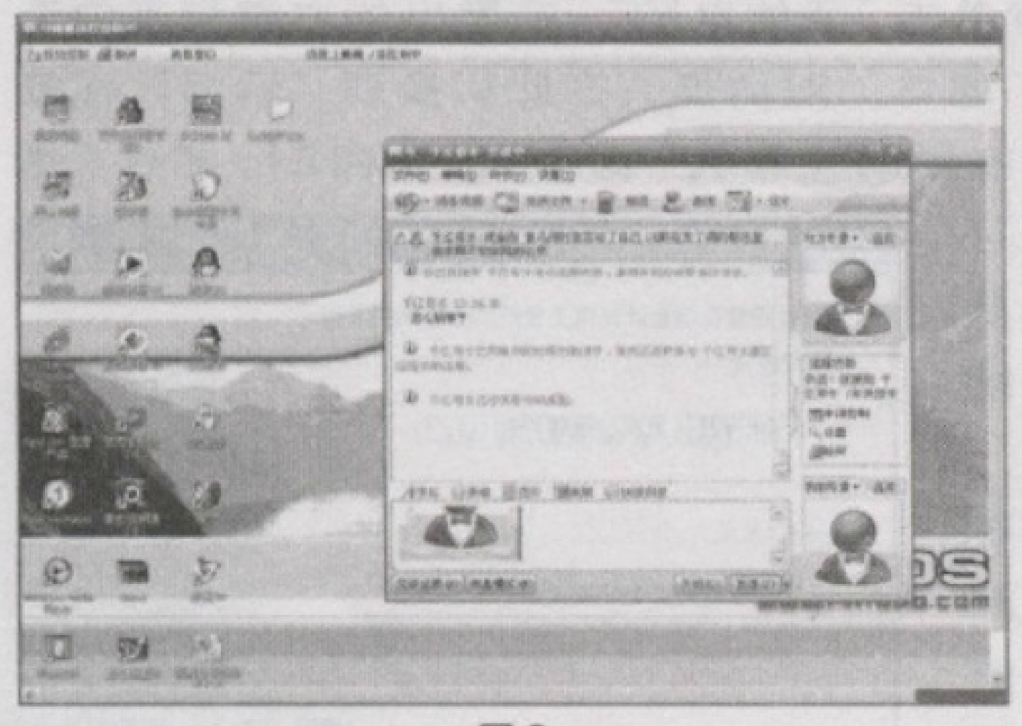
使用"远程桌面连接"可以方便地登录到对方电脑中，不过程序还提供了一些高级设置，帮助我们更好地远程控制对方电脑。在"远程桌面"窗口中单击进入到"显示"项下，在"远程桌面大小"项下，可以拖动滑块来选择远程桌面的大小，一直向右拖动滑块可以获得全屏效果。在"颜色"列表中可选择所需的颜色分辨率。

李新在帮助林欣凌维护电脑的同时也不忘收集好听的歌曲，因此在"本地资源"选项卡的"远程计算机声音"列表中选择了"带到这台计算机"（如图7），这样就可以欣赏对方电脑中的音乐了。


图7

切换到"程序"选项卡中勾选"连接时启动以下程序"。在"程序路径和文件名"框中，键入在连接创建后要执行的程序路径和文件名。还可以在"在以下文件夹中启动"框中，键入程序工作目录的路径。

切换到"高级"标签项下，选择网络连接的速度，随后系统自动在"允许以下功能"中勾选允许远程控制的功能，通过这些设置，李新就能更便捷地远程控制林欣凌的电脑了。


图8

二、我用远程教你操作

李新通过"远程桌面连接"帮助林欣凌解决了电脑问题，让她好不感动！他从此成为林欣凌心中的电脑高手。最近林欣凌买了一部非常时尚的手机，问李新该如何自己动手制作手机铃声，李新给她推荐了一款手机铃声制作工具，可是林欣凌折腾到半夜也没有制作成一首曲子。两个人在QQ上也说不清楚，大半夜了难道去女生宿舍亲自指点？为难时李新想起了TM有一个"远程协助"功能，可以给林欣凌远程演示软件的使用过程。

李新和林欣凌首先都切换到TM状态下，林欣凌通过TM的小信息窗口向李新发送一个远程协助请求，林欣凌单击"信息窗口"上面的"动作"→"远程协助"命令，随后可以看到"信息窗口"中出现一个远程协助的请求协助信息，当李新接到该信息后，单击信息中的"接收"按钮，这时TM会通知林欣凌"对方已经同意接收"，片刻后李新的电脑桌面上弹出一个远程协助窗口，此时林欣凌的电脑桌面也会出现在该视频窗口中（如图8），在该窗口中李新可以看到林欣凌桌面上的所有文件。当时为了提高传输速度，TM默认只显示8位颜色，因此图像有些失真。根据需要可以设置视频质量，林欣凌单击"右侧窗口"中的"设置"按钮弹出一个"远程协助设置"对话框（如图9），在此可以根据需要设置图像的显示质量和颜色质量。不过过高的设置会导致视频演示延迟，给演示过程带来麻烦。

远程协助设置

图像显示质量
- ○较低质量
- ⊙标准质量
- ○高质量(要求高速Internet连接)

颜色质量
- ⊙8位
- ○16位
- ○24位(要求高速Internet连接)

确定 取消 应用

图9

在此状态下，李新只能观看林欣凌的桌面，要想远程控制只有得到林欣凌允许后他才能得到控制权。为了让李新帮助自己操作远程软件，林欣凌在信息窗口中单击"申请控制"按钮，李新同意后，就可使用鼠标在远程协助窗口中操作林欣凌电脑中的程序了。此时林欣凌坐在自己的电脑上也可以观看这些操作过程。

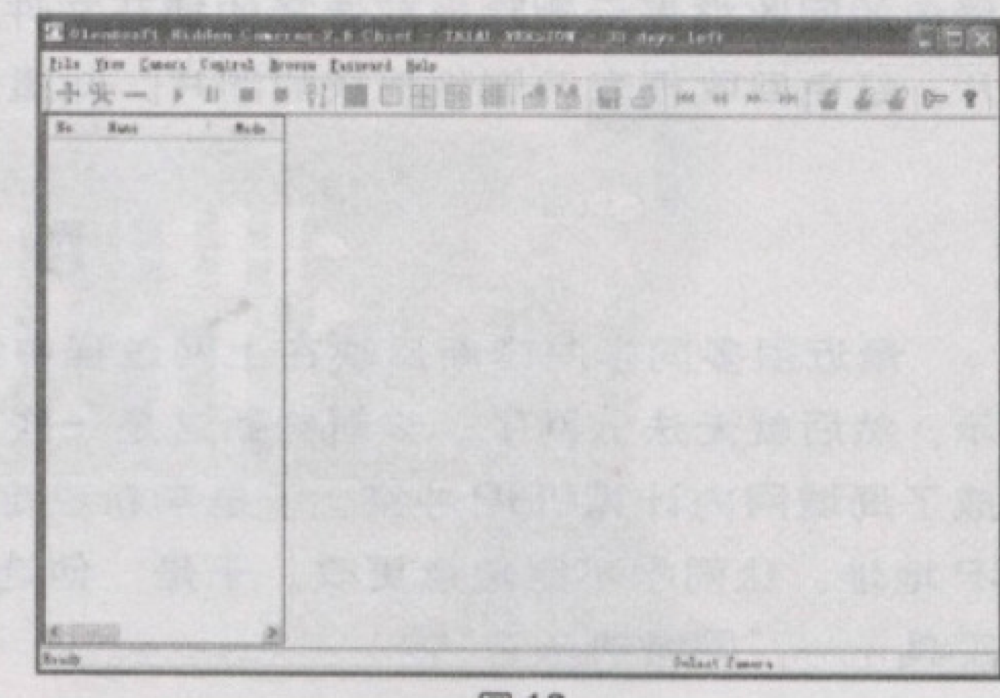
三、屏幕监视我用远程

自从李新给林欣凌修理好了电脑，他已经成为女生心中的电脑高手了，名气也在女生宿舍中传开了，于是在班长的推荐下，李新被选为班内宿舍局域网"网管"，负责班内宿舍中局域网的维护。这个荣誉让李新高兴极了，他决心一定要当好这个网管。

自从当上网管，李新下课后真是闲不住了，整天忙着维护局域网，帮助同学们解决电脑上的各种问题。虽然很累，但是他非常喜欢这份"工作"。最近班主任找李新说，学校领导发现很多同学背地里登录非法网站，让他留意班里同学

在电脑上有没有登录这些网站。李新决定在自己的电脑上安装一个远程屏幕监视工具，这样可以帮助班主任管理同学的上网情况。这类软件中最好的就属“Hidden Cameras”了。

软件名称： Hidden Cameras
软件大小： 727kB
软件版本： 2.16
授权方式： 共享软件
支持平台： Windows 9X/Me/NT/2000/XP
下载地址： http://www.oleansoft.com/download.htm


图10

Hidden Cameras 是一个局域网内电脑屏幕监视工具，该软件是以捕获受控电脑屏幕上快照的方式来监视被监控的电脑，可以同时监视多达 50 台的电脑，能让我们直观地了解各台电脑当前的活动情况。

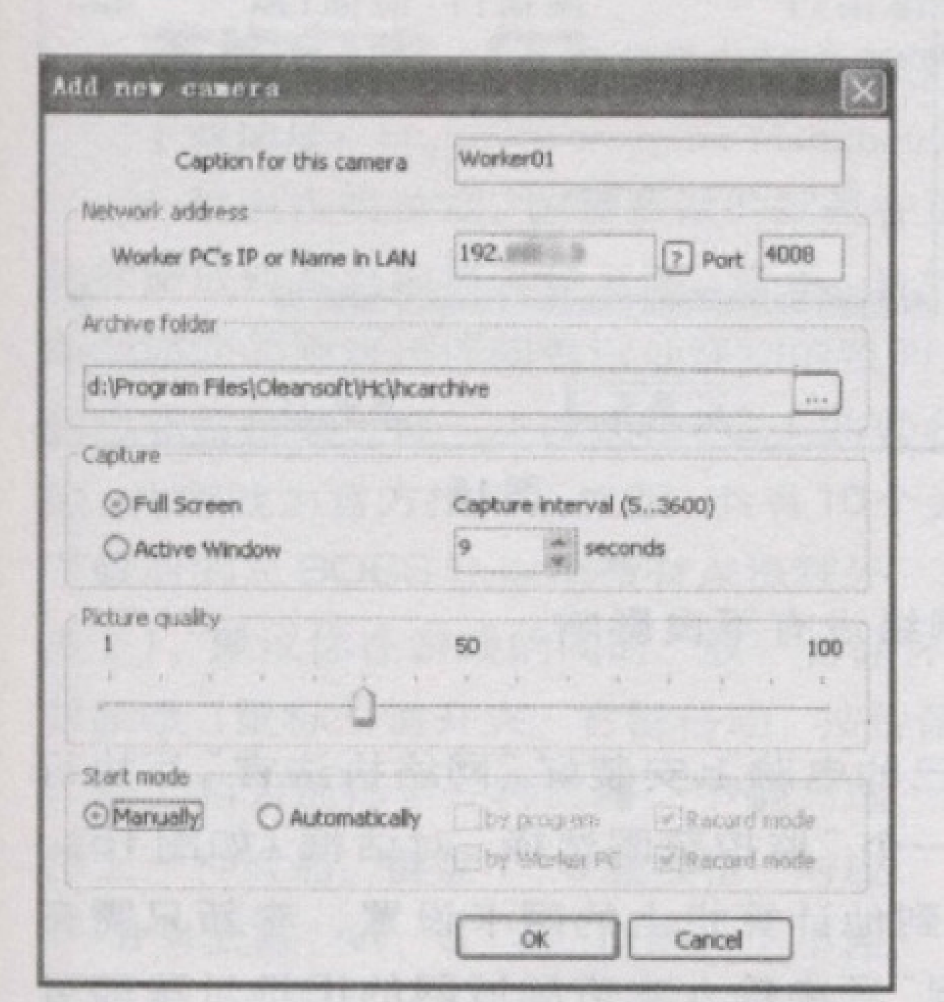


图11

李新首先将下载的软件解压缩到当前文件夹中，随后将其中的服务器端（Chief_Setup）文件安装在自己的电脑上，将客户端（Worker_Setup）程序在各个同学的电脑上进行安装。安装后李新在自己的电脑上执行桌面上的Hidden Cameras Chief 程序图标进入程序主界面（如图 10）。

程序主界面分为左右两个窗口，第一次使用先来添加需要监视的用户。李新单击工具栏中的“+”号图标，弹出一个“Add New Camera”对话框（如图 11），在该对话框中输入被监视电脑的名称，监视电脑在局域网中的IP地址、端口号、程序默认端口号为 4008 等信息。

在下面的“Archive Folder”（保存文件夹）项中单击输入程序捕获的图像保存路径，在“Capture Interval”项中输入一个捕获间隔时间，程序规定为 5～3600 秒之间任意选择，程序默认为 9 秒，这样每隔 9 秒程序会自动更新一次捕获画面。

随后李新在下面的“Picture Quality”（画质）项中设置图片质量，在“Start Mode”（开始方式）中设置捕获方式，程序提供了“Manually”（手工捕获）和“Automatically”（自动捕获），为了节省图片保存空间，不盲目地捕获不必要的桌面图片，在此李新选择了手工捕获方式。选择后单击“OK”按钮，我们便可以在程序左侧看到刚刚添加的电脑名称。按照上面的方式，李新将需要监视的电脑都添加到程序中。

添加完成后，在“Hidden Cameras”程序中李新首先在被监视电脑列表中勾选需要监视的电脑，随后在工具栏中的屏幕显示模式中选择一个屏幕模式，程序提供了多种显示模式，在此李新选择了4屏显示。选择后弹出一个屏幕模式对话框，单击“OK”按钮，程序右侧出现了 4 个分屏窗口，此时单击第一个需要监视的用户名称，并点击工具栏中的“Start Camera”按钮，程序便开始对选中的用户电脑进行屏保捕获，这时我们就可以看到当前用户屏幕上的操作情况了。

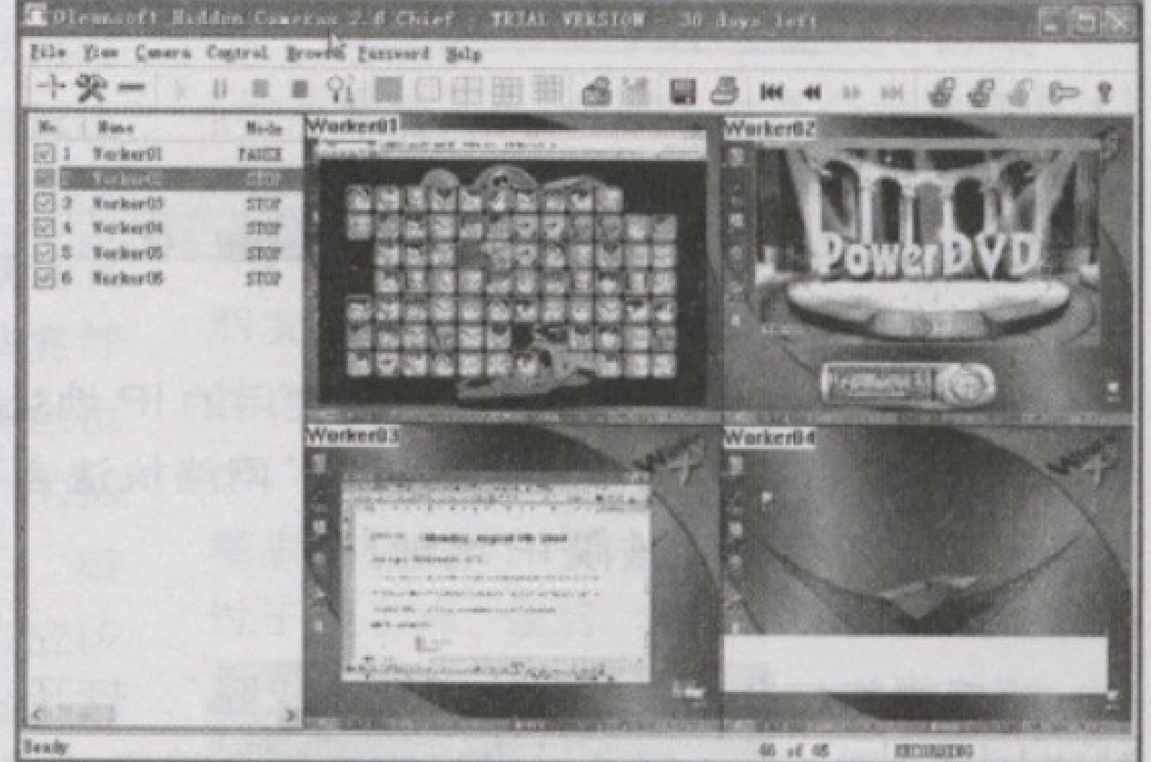


图12

依次执行其他几台电脑中的“Start Camera”按钮，我们就可以对其他电脑桌面进行监视了（如图 12）。怎么样，对方的一举一动都显示在屏幕中了吧？

⏮ ⏪ ⏩ ⏭
图13

此外，“Hidden Cameras”还提供了一个回放功能，单击工具栏上的回放按钮重复播放捕获的图片（如图 13）。

在“Hidden Cameras”程序中一般都是 9 秒捕获一次图片，同时监控的电脑越多，捕获的图片也就越多，这样时间一长，硬盘上会保存大量的图片，因此及时清理捕获文件非常重要。李新通过研究发现，“Hidden Cameras”还提供了一个清理图片功能，这样在程序中可以自动删除以前捕获的图片文件。

清理文件时，我们看到程序的工具栏中有绿、蓝、红3种颜色的回收框图标（如图14），其中绿色的回收框表示删除当前选择的捕获文件；蓝色的回收框表示删除选择受控电脑捕获的所有图片；红色回收框表示删除捕获的图片，知道这3个图标后我们就可以轻松地清理捕获的文件了。

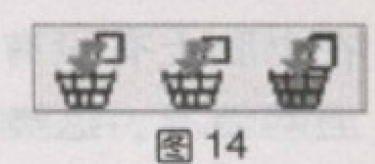


图14

四、IP管理我用远程

最近很多同学向李新反映在上网过程中经常出现IP地址冲突的提示，然后就无法上网了。李新判断这是一些同学私下乱改IP地址，造成了局域网内计算机IP冲突。于是李新决定使用一款软件来维护一些IP地址，让同学不能随意更改。于是，他选择了功能强大的网管辅助工具——“网络执法官”。

软件名称：网络执法官
软件大小：1637kB
软件版本：2.96
授权方式：共享软件
支持平台：Windows 9X/Me/NT/2000/XP
下载地址：http://www1.skycn.com/soft/9352.html

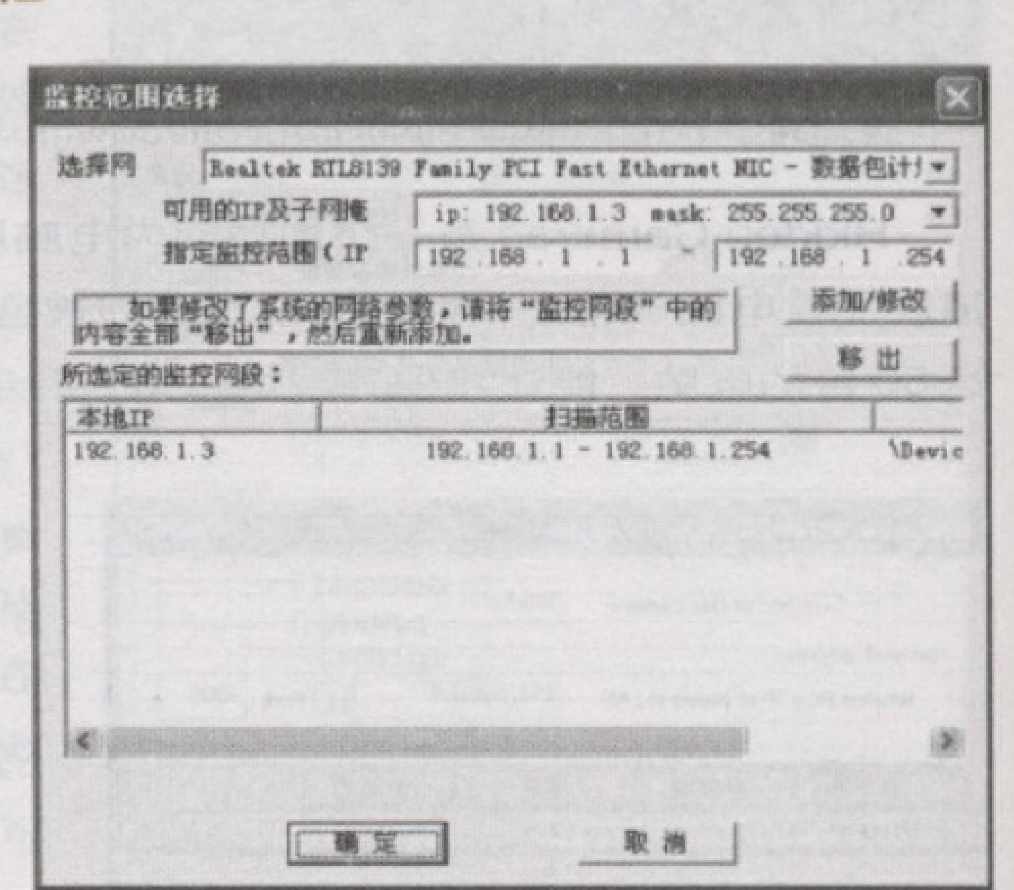


图15

“网络执法官”就是一款局域网管理辅助软件，该软件能穿透各客户端防火墙，对网络中每一台主机的IP地址、上网信息进行监控，采用网卡号（MAC）识别用户，可靠性高；软件本身占用网络资源少，对网络没有不良影响。

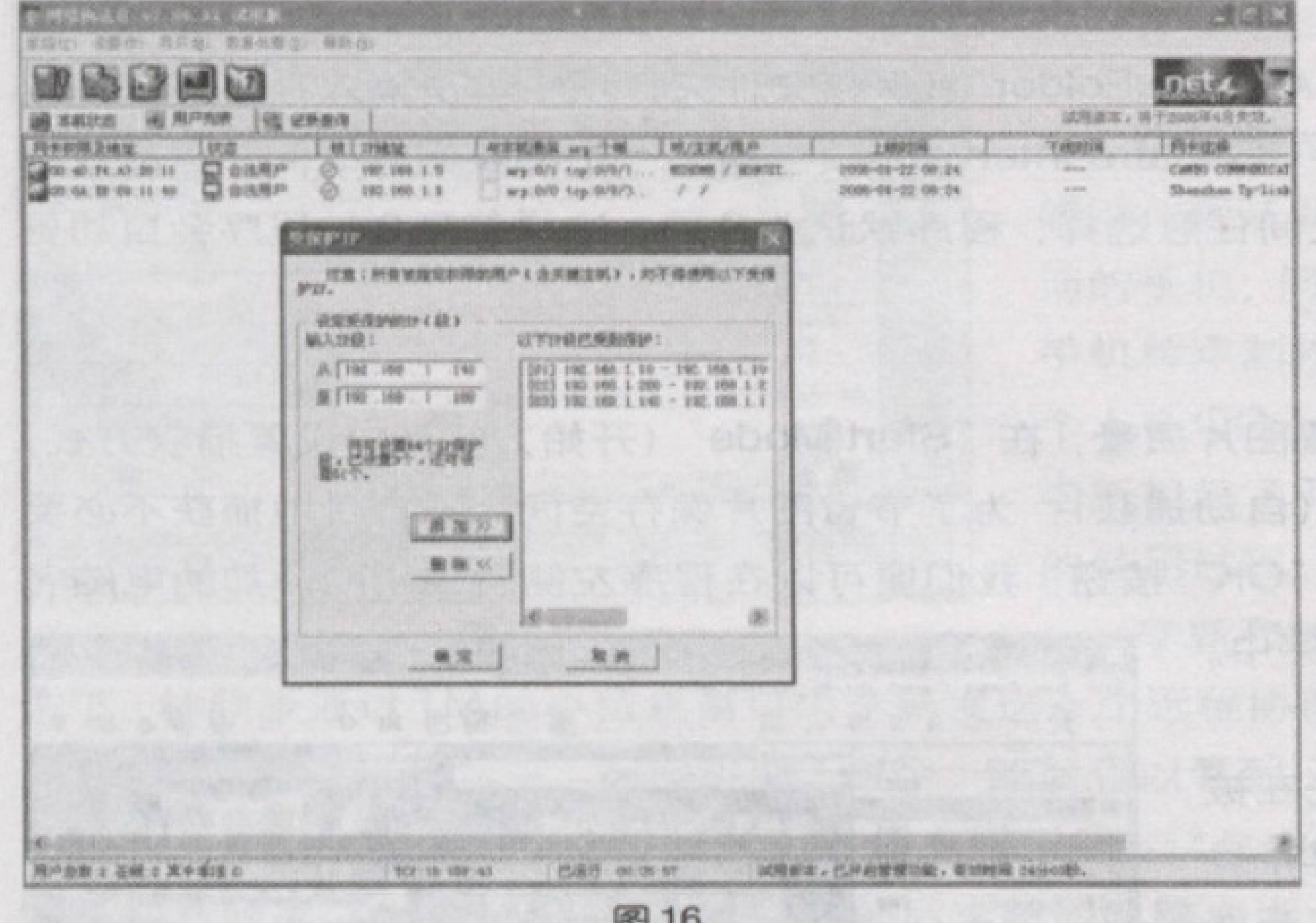


图16

李新在自己的电脑上安装好“网络执法官”后执行该软件，弹出一个“监控范围选择”对话框（如图15），程序自己检测到他计算机上的网卡设置，李新只需在“指定监控范围”项中输入本班局域网的IP地址段即可（如192.168.1.1～192.168.1.254等）。随后单击“添加/修改”按钮，便添加到下面的“监控网段”列表中。如果你处的局域网是多段IP地址，我们添加其他IP段即可。添加后单击“确定”按钮，随后在程序主界面中程序自动检测该网段内所有在线的计算机信息，包括MAC网卡信息、IP地址、用户名、上线时间、下线时间等。

为了不让同学们乱改IP地址，李新单击“设置”菜单下的“IP保护”命令，在打开的“受保护IP”对话框（如图16）将所有的本网内没有使用的IP地址段添加到该对话框中，这样输入的IP地址段将被“网络执法官”保护起来，任何用户也不能使用该段IP地址。

随后李新打开“设置”→“默认权限”，打开“默认权限”对话框（如图17），在该对话框中李新勾选了“发现该用户与网络连接即进行管理”单选项，在下面的管理方式中根据需要勾选“产生IP冲突警告”等信息。这样当同学们再将自己的IP地址乱改时，“网络执法官”会向该计算机发出我们设置好的提示信息，迫使他们无法正常上网。

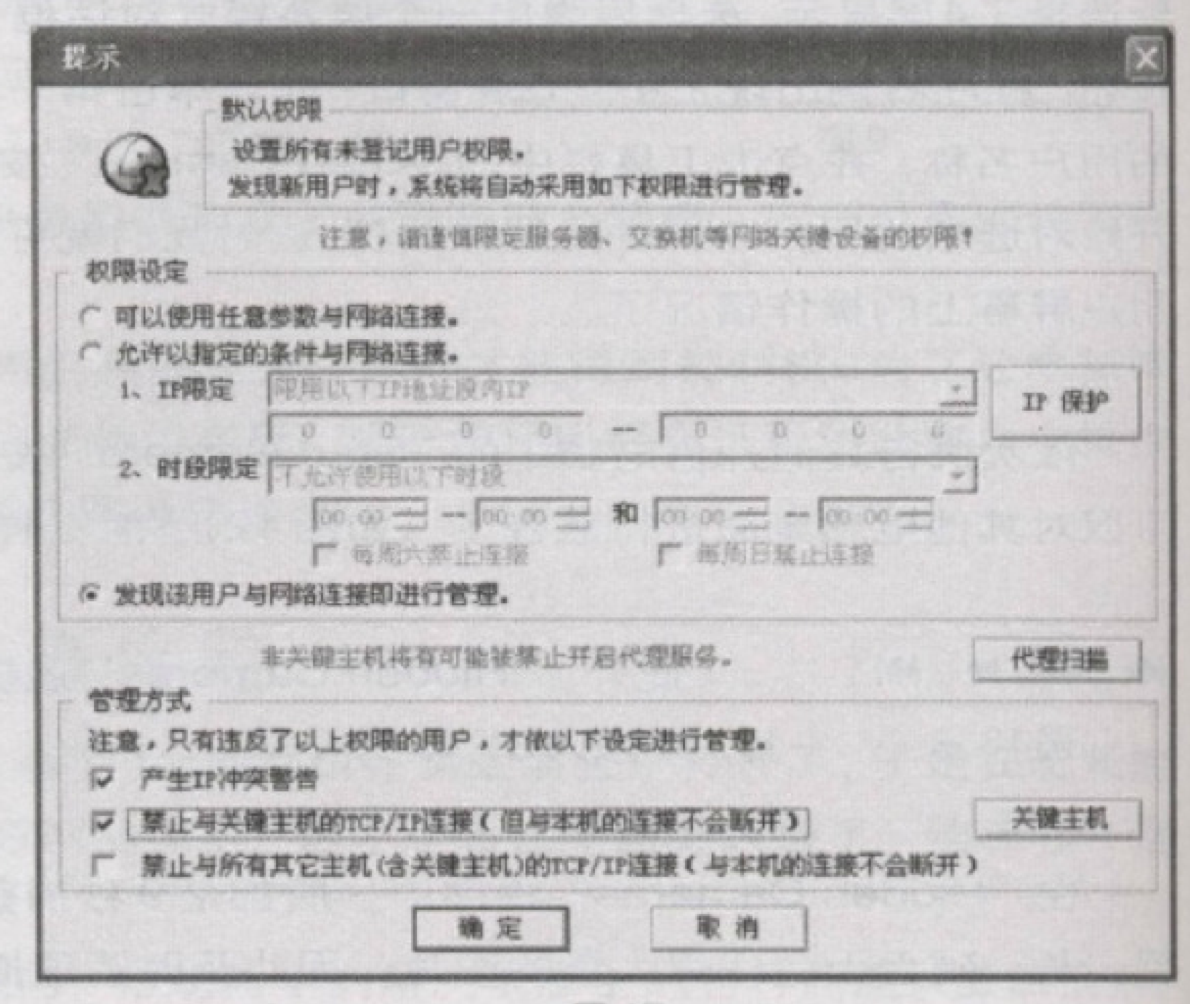


图17

李新通过在学校里的不断实践，计算机水平突飞猛进，已经成为班内名副其实的电脑高手了。等他下次假期回家，婷婷对他又要刮目相看了。一想起这些事情，他脸上的笑容就更加灿烂了。



■北京 骆若嫣

英雄归来（Theseus return of the hero）

下载地址： http://www.sigma-team.net/theseus/upload/theseusdemo.exe

一款射击类游戏。你需要做的就是在那群穷凶极恶、成群结队的怪物把你撕成碎片之前将其轰至滓。音乐、音效做得十分逼真，尤其在下雨时淅淅沥沥的雨滴声伴随着远处怪物的吼叫，叫人有种不寒而栗的感觉。画面也非常精美，有一些模式和PC上的著名射击游戏《末日浩劫》极为相似。此游戏为官方授权正式版，共有10个关卡等着你的挑战，笔者觉得除了最后的总BOSS让你稍微有点抓狂外，其余还好（我指的是在Hard模式下）。建议你在游戏的同时，放一首徐怀钰的《怪兽》，会有意想不到的效果哦（鼠标左键开火、右键移动，按住鼠标右键不放可持续移动；鼠标滚轮上翻为选择下一种武器，下翻为选择上一种武器；键盘1～9键换枪，对应1～9号武器；W、S、A、D进行上下左右移动；F键开关电筒；打开隐藏模式"Red Blood"的密码为：master）。



卡泼卫勒格斗2（Capoeira Fighter 2）

下载地址： http://download.enet.com.cn/speed/toftp.php?fname=08368200512130l

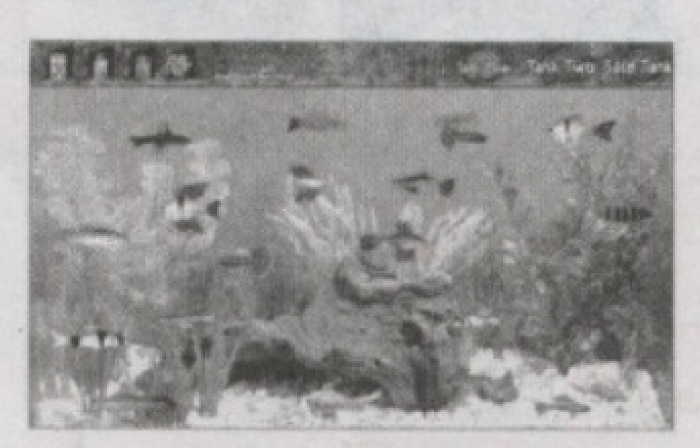
卡泼卫勒舞是一种源自非洲的民间舞蹈。它将武术与舞蹈完美地结合在一起，以一种另类的节奏感，带给你前所未有的格斗体验。玩这款格斗游戏的时候，你会发觉以前从《拳皇》《街霸》里所积累的经验在这里完全行不通，一切只能重新摸索。其实玩久了，就会发现卡泼卫勒舞跟街舞十分相似，毕竟都是来自非洲的嘛。游戏模式丰富，角色也很多，游戏平衡性也很好，各种不同的招式组合都包含着巧妙的技巧，喜欢格斗游戏的玩家可需要仔细研究了。游戏的主菜单和一般格斗类游戏很类似，对于习惯格斗游戏的玩家来说应该很容易理解。游戏使用键盘操作，主界面有详细的操作说明，这里就不再赘述。



养鱼大亨（Fish Tycoon）

下载地址： ftp://www.smallgame.org/download/051230/FishTycoon.exe

极适合具有爱心、细心、耐心的MM们的一款养成类游戏。养什么？看标题就知道了，鱼呗。刚开始你需要在最上方的物品栏中将鱼卵投入鱼缸里，鱼宝宝过不了多久就会诞生。接下来就得考虑怎样用养鱼来赚钱，然后购买高档设备进行循环投资，通过在广告上的投资可以让你得到极其稀有的品种，直到培养出七条魔法鱼就算大功告成了（不同种类鱼之间的交配可是需要好好研究的）。最值得一提的是，你可以将你精心栽培的个性小鱼作为屏保在桌面上欣赏，让其他人艳羡不已（嘿嘿，笔者现在家里电脑的屏保就是那七条魔法鱼哦～）。唯一可能会令部分读者遗憾的就是——本游戏是全英文界面！现在知道学好英语的重要性了吧……

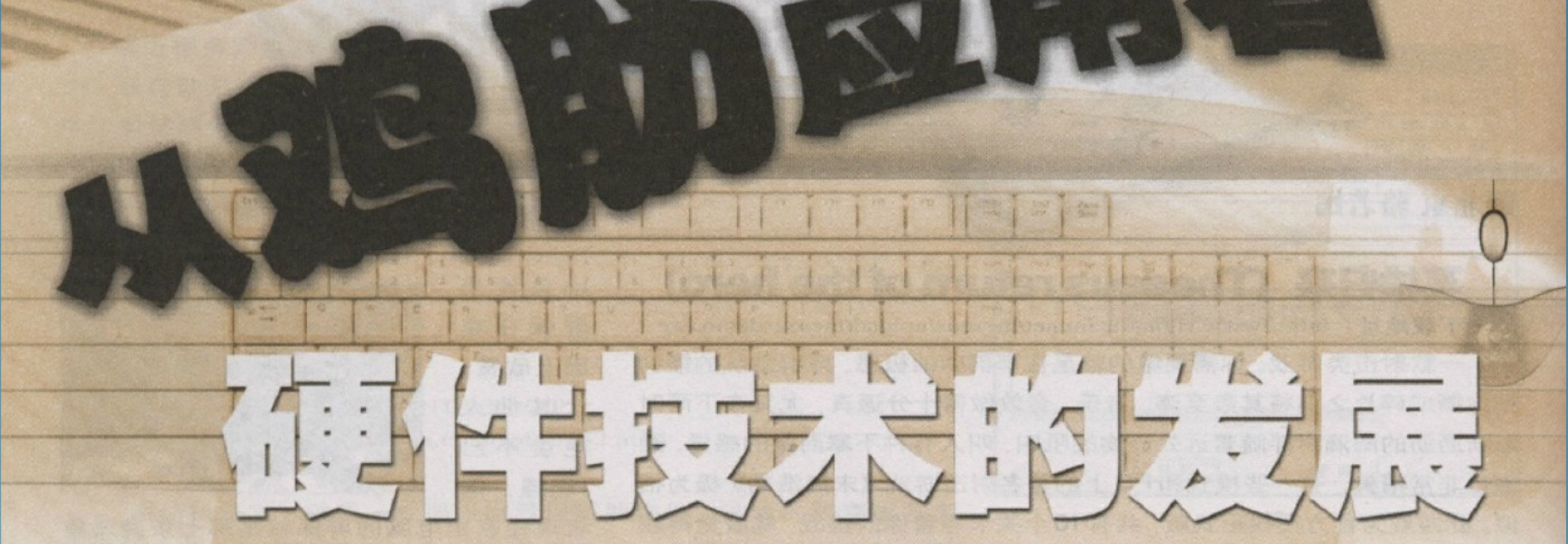


沙罗曼蛇104（Solaris 104）

下载地址： http://218.57.9.24/demo/Solarisdemo_sina.EXE

笔者还记得小时候在任天堂8位机上的"4合1"卡带里的4个小游戏：《魂斗罗》《绿色兵团》《赤色要塞》，最后一个就是在那个时代叱咤一时的横版射击游戏——《沙罗曼蛇》了。如果你也是个经典怀旧迷，那这款《沙罗曼蛇104》绝对是你不二的选择。笔者已经将其通关，现提几个需要读者朋友注意的地方。首先，游戏画面很不错；其次，游戏节奏比较慢，也许是怕速度太快、难度太高吓跑射击游戏菜鸟吧，可对于笔者这样的"闪弹小旋风"来说，还是觉得过于慢了点。最后，我建议你到游戏最后起码要有7条命，因为最终BOSS可不是吃素的，我一路顺风打到关底，那个家伙花了我N久外搭6条命才把它给耗死（当然，也许你是个高手，就无视我这句话吧，呵呵）。总之，这是一款很不错的横版射击类飞行游戏，作为闲暇时的轻松休闲，无论如何不应该错过它。





从鸡肋应用看硬件技术的发展

■北京 程鸿

谈IT技术，不追新绝对说不过去；说应用，卓有成效才能让人津津乐道。于是我们往往忽视了身边有许多并不成功的（或者尚未成功，甚至不可能成功）技术应用。而这样的忽视，会妨碍我们认知IT技术的广度和深度。换个角度看问题往往会有意外收获，此次我们就从一些不尽如人意的“鸡肋”应用着眼，来看看一些并不算新的IT技术发展的历程和未来的前景。

一、DVD-R DL和DVD+R DL：刻不起的DVD-9

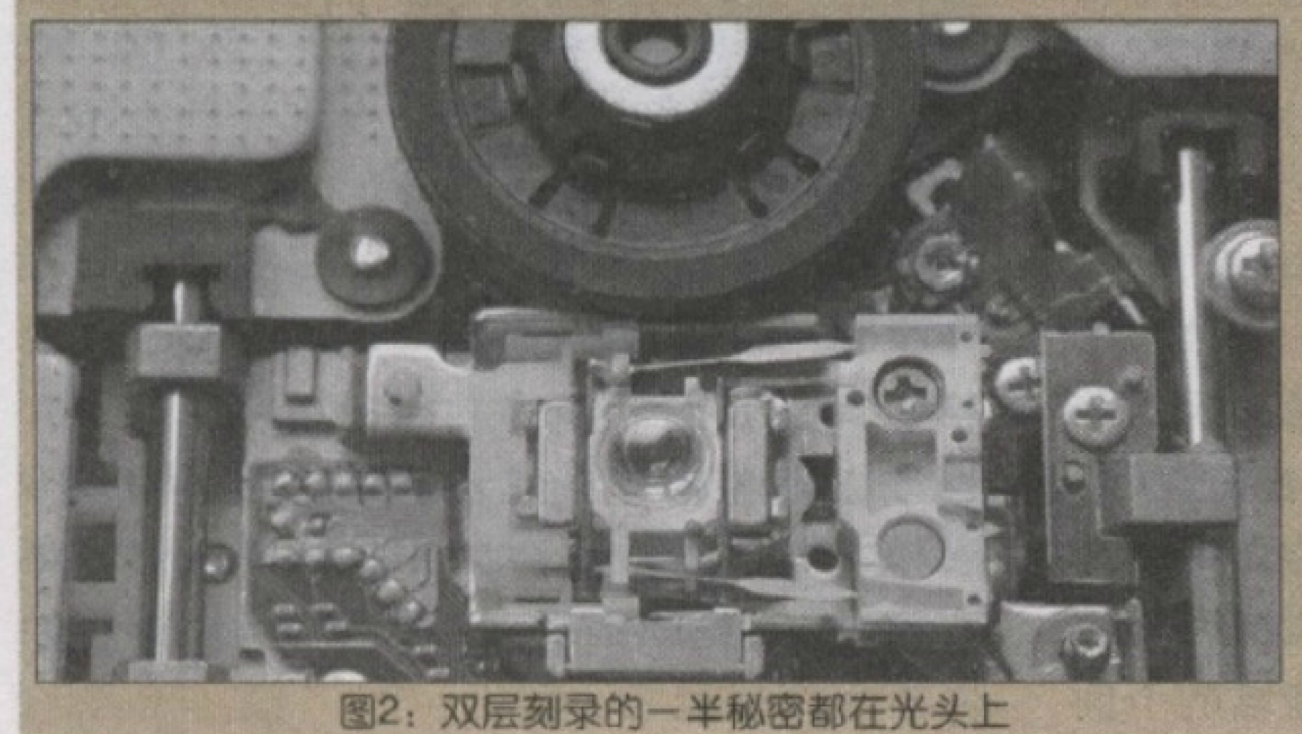


图1

现在买一台DVD刻录机，就是399元的便宜货也无一例外支持单面双层（DL）刻录。功能有了，但用得起的人可不多——最便宜的2.4× DVD+R DL盘片也要35元，10张就快赶上一台刻录机了。

DVD双层刻录有名无实？

从表象来看，是居高不下的盘片价格导致了DVD双层刻录有名无实。我们不妨从另一个角度来看问题：用户需要双层刻录么？


图2：双层刻录的一半秘密都在光头上

刻满一张8.5GB的双层DVD光盘，除了BT下载狂人，一般的用户还真用不上——事实上，许多DVD刻录机用户消耗最多的还是CD-R。一张双层DVD刻录盘的便携性并不会比两张单层的盘片强。即便抛开价格的巨大差异不谈，刻等量数据所花费的时间，前者也可能是后者的4倍（以单层16×、双层4×的常见DVD刻录机来衡量）。思来想去，双层DVD刻录的过人之处，仅在于复制DVD-9规格的影碟了——为了确保整个刻录过程不出错，做这样的操作还需要在硬盘上先建立一个等容量的镜像，但一张DVD-9碟片价格也不过20元出头。在DVD录像机的应用上，双层碟片同样经不住拷问——数字高清节目还录不了一小时，而且市面上支持双层碟片的录像机产品少之又少。

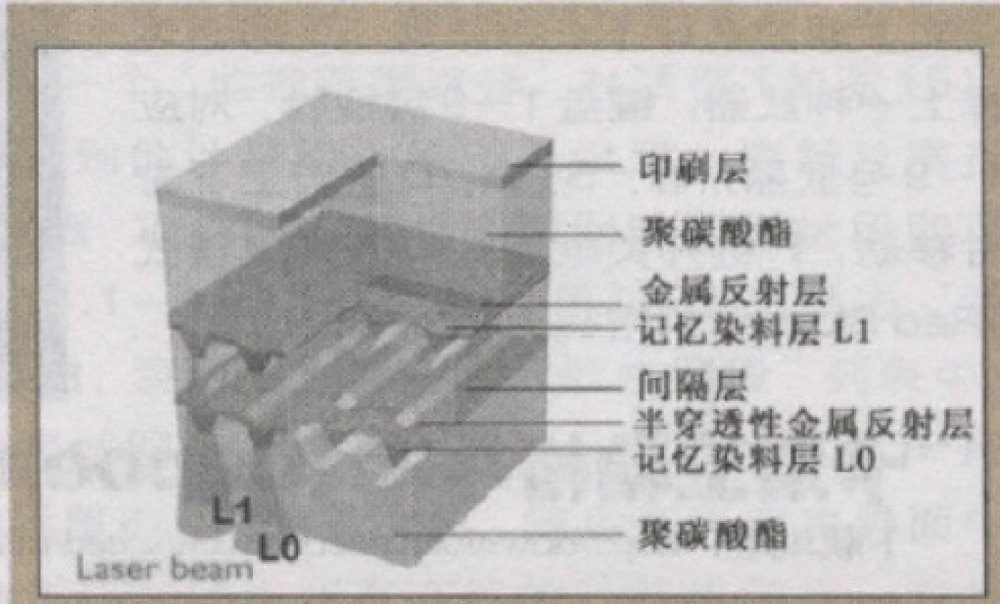


图3：刻录盘是双层刻录关键的另一半

就在用户用不上也用不起的环境下，市售DVD刻录机却一直在不断提速，现在支持8×双层刻录的刻录机产品已大量面市，但盘片规格最高的也不过4×。于是刻录机产品在

毫无实用意义的刻录速率竞赛中加上了一项指标——“超刻”（超速刻录）。

为何价格居高不下？

DVD+RDL技术白皮书中称，L0层的“半透明金属反射层”采用特殊的银合金。因此，昂贵的原料和复杂的制造工艺是造成此类盘片价格居高不下的客观原因之一。另一方面，DVD刻录光盘生产线掌握在有数的几家大厂手里，染料的供应商更是屈指可数——产能上不去，价格自然下不来（目前中国台湾省投产双层DVD刻录光盘的仅有铼德、中环、精碟和Optodisc四家，都以生产2.4×和4×的DVD+RDL盘片为主，8×产品出货量非常有限）。

再者，DVD+RW联盟和DVDForum都要向刻录光盘制造商收取不菲的版权费，目前仅有Ritek（铼德）、三菱化学和理光3家从DVD+RW联盟获得了DVD+R DL的认证——人人都想坐等需求升温再投入产能，而不是承担开拓市场的风险。

好消息也并非一点没有，有报道称中环与铼德两家刻录光盘大厂正在出清8×DVD刻录盘库存，努力提高16×盘片的产能，并且公开表示2006年大力投入双层刻录盘片的生产。铼德预计DVD+R/-R DL盘片的需求将从2005年的4000万～5000万张提高到2006年的1.8亿～3亿张，因此计划将双层盘片的月出货量提升到500万张。

DVD多层刻录技术的今生来世

2003年10月，飞利浦和三菱联合研发了基于DVD+R的“双层”技术（DVD+R DL），这一技术的关键是在原有基础上通过额外的储存层（L0层，原数据层为L1层）来增加数据储存容量。

DVD+R DL在刻录时分两个阶段：对L0层写入时，激光束聚焦在L0层的有机染料上将数据逐次写入。为保证兼容性，L0层依靠“半穿透性金属反射层”将反射率控制得比18%略高。这个过程和刻录DVD+R实际是完全一样的。接下来是对L1层的写入，首先焦距将拉长至L1染料层。要到达L1层，激光束必须通过L0染料层及其“半穿透性金属反射层”。在穿透的过程中有50%的光能损耗，因此L1染料层的敏感度必须高于L0层；其反射层的反射率也比L0层高得多，还要保证最终返回光头接收器的强度为初始值的18%左右。

在飞利浦和三菱联合推出DVD+R DL的同时，DVD Forum也拿出了对应的规范，也就是DVD-R DL。在实现的原理上，DVD-R DL和DVD+R DL很相似，但二者使用不同机制进行数据定位，采用的有机染料也有所不同。

结合下一代DVD标准来看，多层刻录技术的意义在于将来。由于都是采用波长更短的蓝色激光技术，Blue-Ray和HD-DVD这两大事实标准都可实现更大的单层容量。Blue-Ray可利用3种不同轨距原理产生不同的容量，分别是23.3GB、25GB、27GB，HD-DVD受限于固定距长，单层固定为15GB。HD-DVD在多层刻录方面由东芝公司领军，已推出了总容量30GB获DVD Forum承认的双层HD DVD-R光盘，3层45GB容量的产品还处在实验阶段。索尼公司则在Blue-Ray光盘的研发上走在前头，曾试制出单层220GB和8层200GB的蓝光光盘样品。目前索尼、松下、TDK都发布了4层100GB容量的Blue-Ray刻录盘。下一代DVD刻录首先瞄准的是数字家庭应用，50GB的容量即意味着可录制近5小时的数字高清晰电视节目。

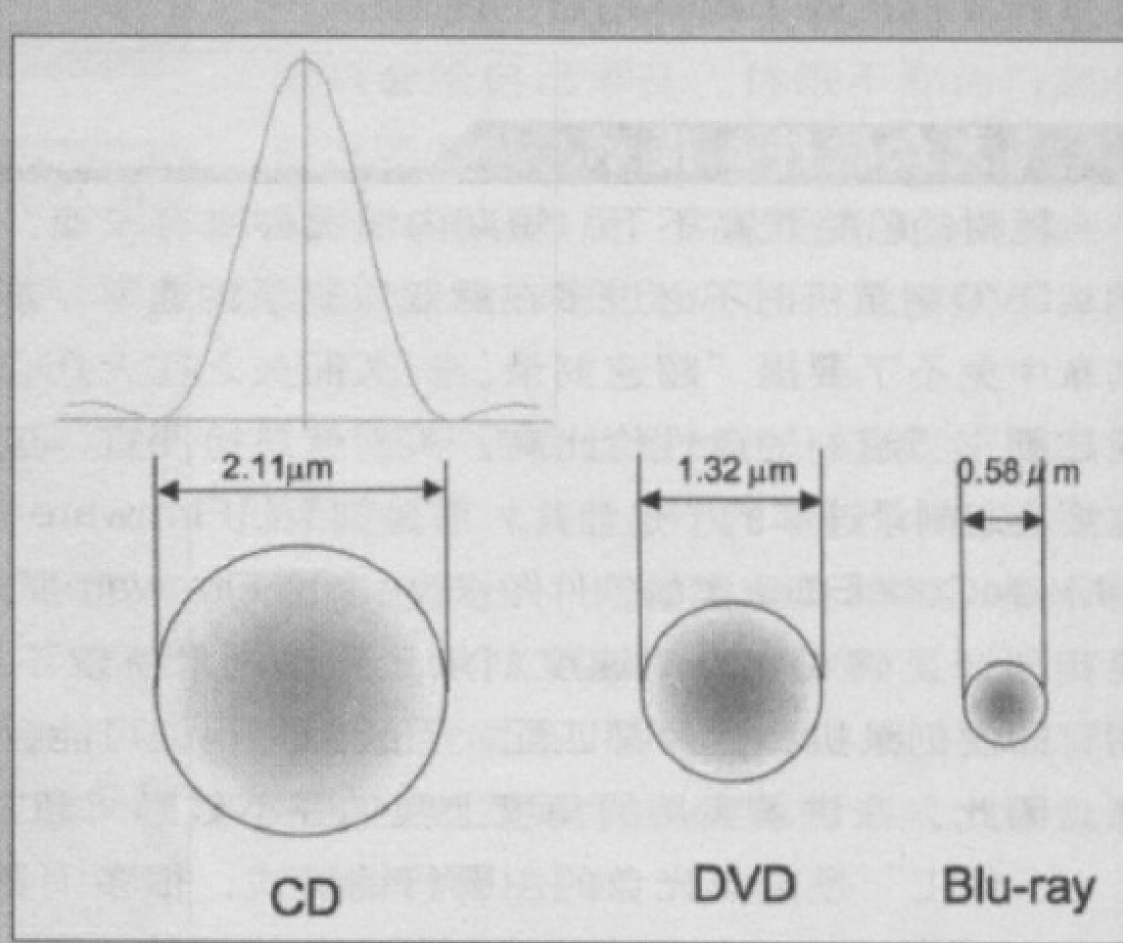


图4：各种规格光盘中光束的比较

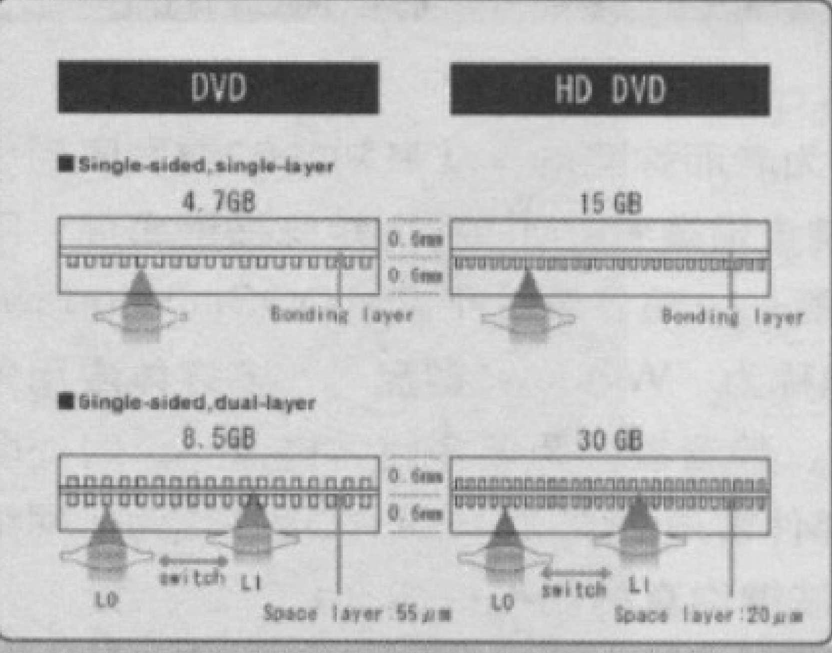


图5：DVD和HD-DVD记录格式的比较

Blue-Ray的可擦写光盘称为Blue-Ray RW，今年CEATEC JAPAN 2005大展上HD DVD阵营公布的可擦写HD-DVD标准则叫HD DVD-RR（全名为HD DVD-ReRecordable）。为什么不叫HD DVD-RW呢？这是因为此前制订的HD DVD-RW标准的盘片结构与现有DVD-RAM相同，而这种结构在单面多层设计中很容易出现层间干扰的问题。因此，HD DVD阵营另起炉灶，向DVD Forum提交了HD DVD-RR技术规格并获得了批准。HD DVD-RR的容量为单面单层15GB，单面双层为30GB；而HD DVD-RW的容量则为单面单层20GB，单面双层32GB。在CEATEC JAPAN 2005上，理光、精碟（ProDisc）、日立-麦克赛尔、三菱化学（MCC）等主流光存储介质制造商都展出了HD DVD-RR产品。

从技术进步的角度来看，Blue-Ray和HD-DVD并没有什么本质区别，现在割裂对抗的局面不过是DVD刻录格式之争的翻版。不同利益阵营的对立，对于下一代光存储标准的确定终归是弊大于利，将来双方妥协了，没准又是推出DVD Dual或DVD SuperMulti这样的和稀泥方案。



图6：HD DVD-RW logo

作者评述

取得技术、生产优势的IT厂商往往会结成不同的利益阵营，以期掌握标准，控制产品产业化的主导权。而这些利益阵营之间的对抗，反过来又往往阻碍行业标准的确立，甚至是刻意制造出一些与应用脱节的技术指标壁垒，屡屡造成产品普及领先于标准确立的怪现象。DVD刻录标准之争只是范例之一，下一代无线网络802.11n标准和第二代无线射频识别（RFID）技术标准也正处于同样尴尬的境地。

《大众软件》提示

耗材的价格居高不下，短期内情况亦难有改变，因此我们建议读者在购买DVD刻录机时不必过多在意双层刻录的速率。刻录光盘的介绍、评测文章中免不了要提“超速刻录”，久而久之在大众心目中造成了“好盘才能超刻”“超刻的盘性价比高，买到就是捡便宜”这样的印象。实际上，直接决定刻录速率的不是盘片，而是刻录机Firmware中存储的参数匹配表，用MediaCodeEdit之类的软件做修改，即使Firmware原来并不支持的光盘也可能实现以正确或更高的速度刻录。超速刻录不仅不神奇，多方测试还表明，即便刻录机和盘片都匹配，“超刻”也很可能会造成刻录品质直线下降。因此，在讲求实用的角度上我们并不鼓励“超刻”。

“代工”是刻录光盘的主要行销模式，很多消费者都习惯根据Media Code记录的生产厂信息来初步判断盘片的质量，零售商做推介时也惯于强调这一点。实际上Media Code仅代表了该产品的基本型号与所在的生产厂商，并不说明同一型号内的质量等级之分，类似情况在内存颗粒的供应体系中也是一样的。

二、网络多媒体键盘“多”在哪里？

在所有的PC设备中，键盘是最为老而弥坚的，从最初的83键发展到后来的101键、104、107键，一方面键盘沿袭着IBM的行列矩阵按键布局，同时也与时俱进地增加着按键数和功能——随着系统平台从DOS向Windows 95升级，增加了3个Windows快捷键称为“Windows键盘”，多媒体应用兴起，增加了播放/暂停键、音量+/-键、静音键称为“多媒体键盘”。时处网络时代，那些能一键启动浏览器、邮件客户端的就当仁不让地被称为“网络多媒体键盘”了。但那些多出来的按键你真的用得很多么？

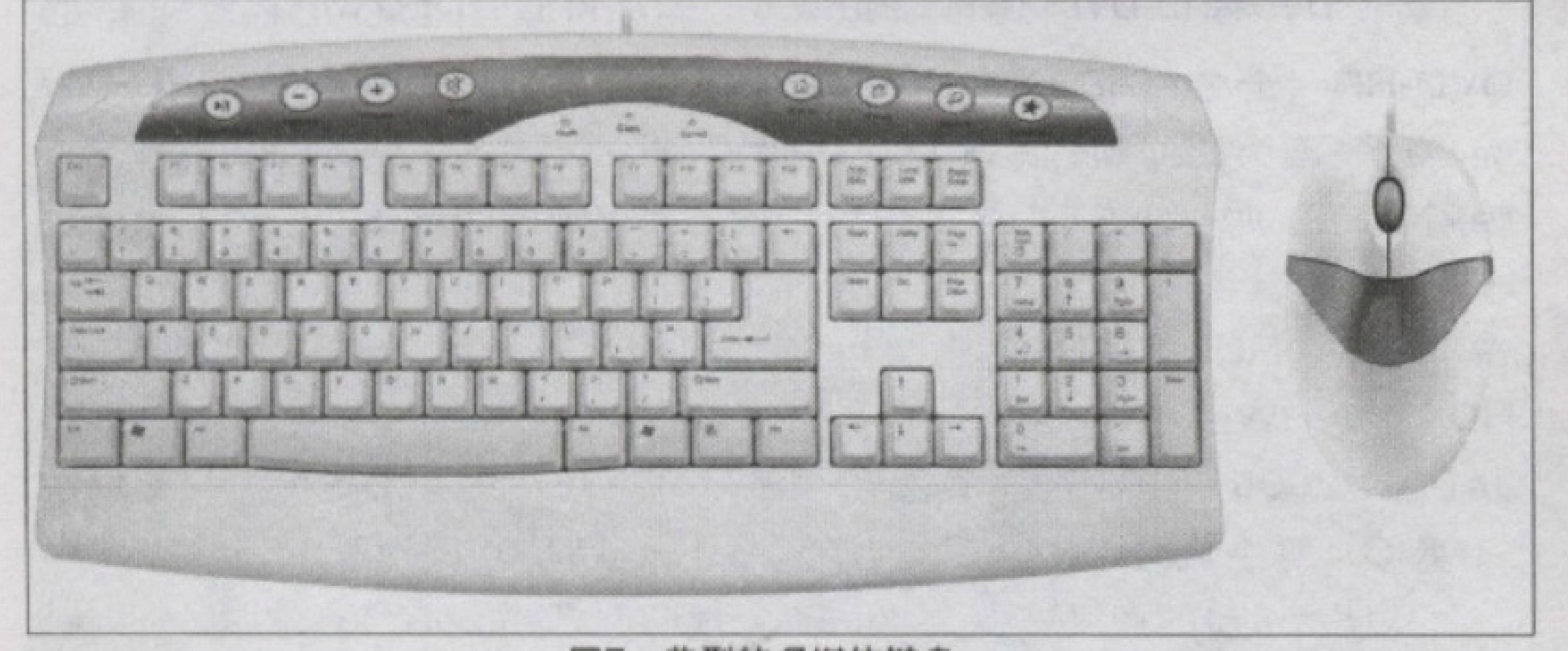


图7：典型的多媒体键盘

做一个弧线的掌托，分几个功能区布置上一排排能调用各种Windows快捷方式的按钮，这样的键盘产品充满噱头：人体工程学设计、华丽外观、专业功能，还支持功能键自设定。但这些“多”出来的功能键往往需要安装并启动特殊的控制程序才能起作用——不仅占用系统资源，且可能和其他软件冲突。这样的设计其实未必实用，就拿“闻名遐迩”的Office键盘来说吧，虽然增加了粘贴、复制、剪切等常见的功能按键，但对于熟练使用Word、Excel的用户来说，反倒不如组合快捷键用起来顺手。

功能按键多了，也就有了将价格拔高一筹的理由，市售网络多媒体键盘多在150元以上，几乎是标准104键盘的2倍。既然要依靠控制程序，其实不花钱也能实现这类快捷键功能，装上Active keyboard和Hot Keyboard Pro这样的键盘增强工具软件就成了。

从多媒体键盘看HID (Human Interface Device)

难道，多媒体键盘就这样“浅薄”，发展了这么多年一点进步都没有么？也不尽然。键盘按键的增加取决于3方面的因素：一是处理器能识别，二是操作系统能响应，三是键盘内部电路结构能支持。遵从最早8×16行列点阵的键盘，在标准的104键之外还富余了24个，扩充空间本来就颇为可观；此外，增加点阵的行列也可获得更多的定义点。至于处理器的识别能力就更不成问题了。

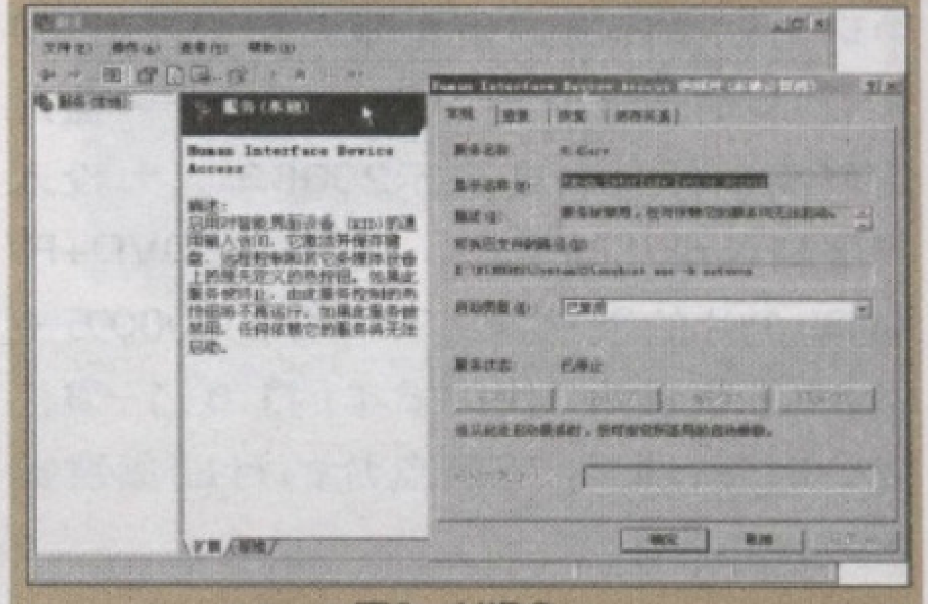


图8：HIDS

真正的瓶颈出现在操作系统方面。在USB接口得到充分支持之前，键盘都是采用PS/2口的。此时的键盘制造商必须对功能键使用自定义的扩展扫描码集合，同时还必须提供一个过滤器驱动程序或使用键盘DLL挂钩才能实现功能键的重映射，不仅费时费力，且各种兼容性问题层出不穷。

到了Windows2000/Me时代，微软为通过兼容认证的多媒体键盘统一定义了扩展扫描码，USB HID（Human Interface Device，人机接口设备）设备工作组也在2001年年中确定了相关标准。此后的多媒体键盘产品只要遵从这些定义和标准，在Windows环境下无需安装驱动就

可实现包括Media Player控制、音量调节等非常丰富的快捷键功能。

要了解Windows对USB HID的支持，不妨在系统服务管理器中看看“Human Interface Device Access”这一项。它负责对HID设备的通用输入存取，如果服务被停止，那么所有的多媒体快捷键就要罢工。HID标准如今已是USB标准中的一个子集，也就是说，所有USB接口的输入设备都在此标准的管辖范围内。随着系列标准的进一步完善，将来我们用来控制电脑的可以是一个布局独特的键盘，也可以是一个简洁方便的遥控器，甚至可以是一个能感知压力的柔软手柄。

知识链接

键位冲突的来龙去脉和解决方法

键盘作为最基本的输入设备，每个按键操作都有惟一对应的ASCII值。我们经常在游戏里遇到的“键位冲突”是指同时按下3个或3个以上按键时，系统只返回了两个按键的ASCII码，其他的都被忽略了。要了解“键位冲突”产生的原因，先得从键盘的工作原理说起。

键盘分“编码式”和“非编码式”两种。早期的“编码式键盘”是将ASCII码与每个按键绑定在一起，所以本质上不会存在键位冲突的问题。而“非编码式”则采用键码分离的设计，通过两层薄膜上印刷电路触点的组合产生不同电位信号，和内置的编码表一一对应。非编码式键盘的优势在于按键布局可灵活调整，只要刷新编码表即可实现特色设定，而且制造成本低廉，便于大批量生产，因此已成为当前的事实标准。



图9：注意看各个触点的位置——非编码式键盘拆解示意

“非编码”键盘的两层薄膜通常有8/16条导线，能产生矩阵方式的128种组合，应对标准的104键当然不在话下，但并不能分辨所有的多键信号组合，而且每条导线上一次只能传输一个信号，键位冲突的情况就不可避免地出现了。虽然键盘设计者一直在绞尽脑汁优化线路排列，合理安排实际操作中的盲点（例如“s+d+e”，按住s+d后已经没有手指能按e键了），但终究不可能面面俱到。

由于PC键盘只有4个方向键，因此在玩涉及方向操作的各类游戏时都容易遇到键位冲突问题，足球和格斗类游戏尤甚。寻找“没有键位冲突的键盘”是不现实的，市面上的那些游戏专用键盘，“专”就专在特别考虑了CS等热门游戏的操作，减少键位冲突的尴尬。

作者评述

3年前，我曾在网上购买了一款迄今仍受追捧的名牌多媒体键盘。刚拿到手的时候很新鲜：一键上网、收邮件、播放媒体、休眠/唤醒都有了，还支持两个USB扩展。但装上去一用问题就出来了——如果不使用IE和Outlook，按下网络快捷键只会给自己添乱，休眠不知为何怎么都没调出来，多媒体控制键只对微软Media Player起作用；尝试把摄像头直接连在键盘上，结果因为电压不足系统根本就认不出来。

惟一让我欣慰的是，这款花费不菲的键盘在《真·侍魂》游戏中的键位冲突现象较少，且做工确实精细，断断续续用了3年，键帽上蚀刻的字母依然清晰。在我看来，Windows环境下用鼠标指来点去就是最便捷的操控方式，键盘还是简单点儿好吧。

《大众软件》提示

不论数量多寡，键盘上的多媒体快捷键需要Windows系统的支持才能发挥功用，实现功能键自设的话，就需要安装配套的控制软件。由于成组地增加了按键，多媒体键盘的体积往往更大一些，对于桌面空间有限的用户是适得其反。因此，我们并不建议在办公环境下选用多媒体键盘。相比“一键直达”的锦上添花，实际敲击的手感对所有用户而言都至关重要，因此不管别人怎么说，买的时候多试试总是有百利而无一害的。



三、键盘开机华而不实，STR/STD知易行难

面对黑漆漆的屏幕，运指如飞输入一行密码。随着轻轻的"嘀"一声，屏幕上开始显示一行行系统自检的信息……操作完成后，轻捺键盘上一个"休眠"按键，短短十几秒后计算机就重归于沉寂。只要你的计算机主机完全符合ACPI 2.0标准，以上的场景实现起来仅费吹灰之力。

键盘开机、局域网唤醒、拨号唤醒……在ATX规范普及之初这些功能都颇令人惊喜，它们的实现离不开ACPI标准的支持。实现键盘开机，键盘必须能给出一个正确的电信号，且主板也要能接受这个信号并作出响应。因此，除了要保证ATX电源给出正常的+5V待机电压外，还要求主板的PS/2接口输出电流不低于0.8A。键盘开机功能还要依靠I/O芯片实现，但USB设备是由南桥或ICH芯片来控制的，所以用USB键盘无法实现键盘开机。

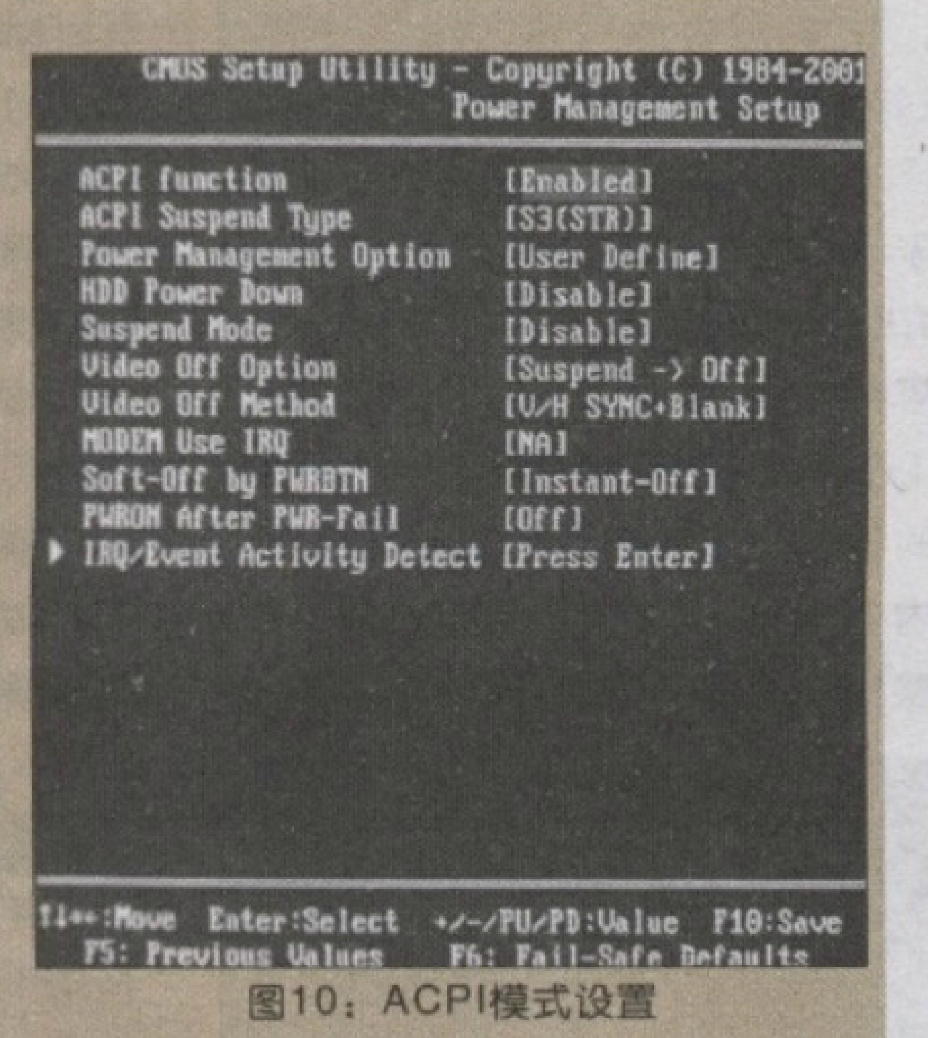


图10：ACPI模式设置

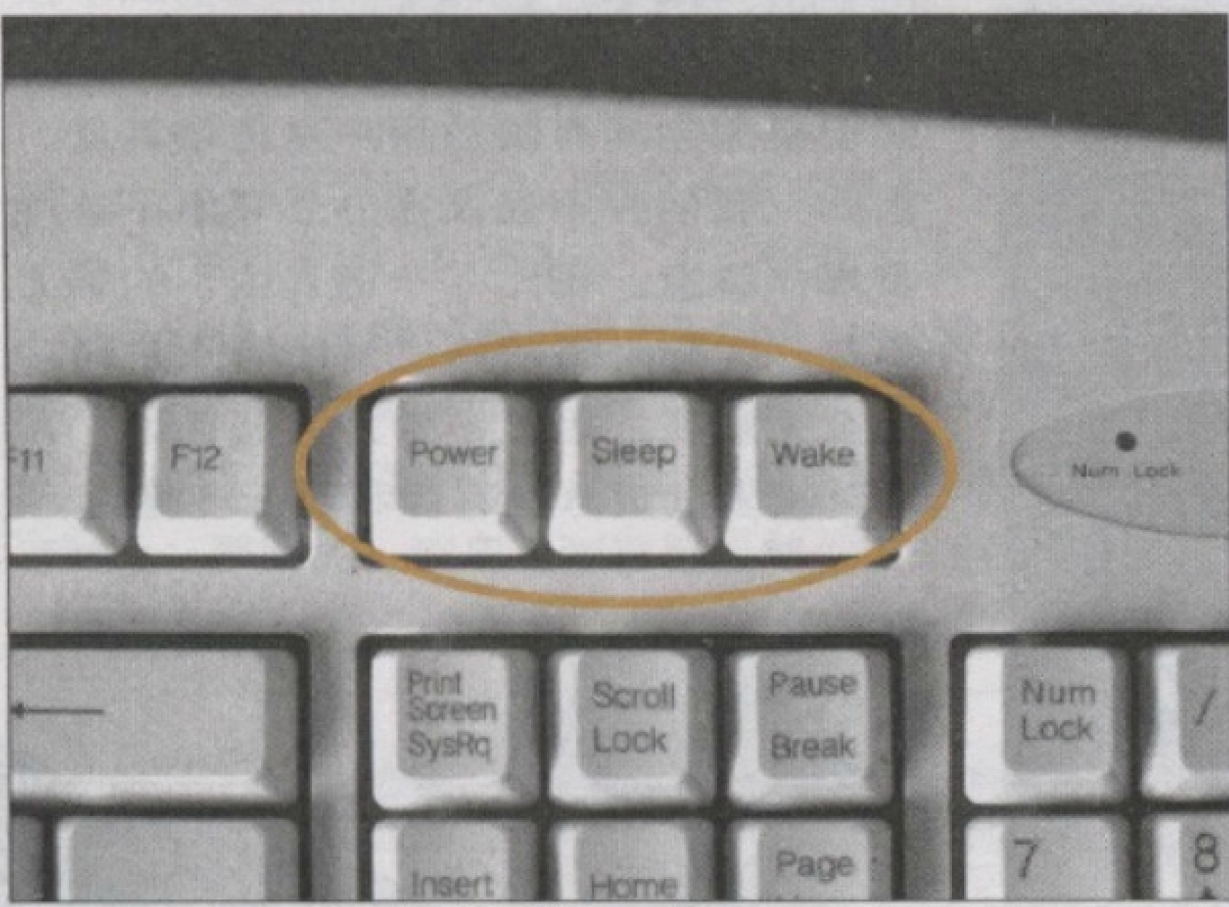


图11：键盘上的开关机、休眠以及唤醒快捷键

通过键盘开机，用户获得的最大便利在于免得弯腰去按机箱上的电源按钮——如果机箱放在桌子底下的话。而实际上，为了方便地使用光盘驱动器和越来越多的外接设备，大多数用户都会将主机尽可能地放在"唾手可及"的范围内。因此，"键盘开机"功能作为主板卖点炒作了不到半年就又归于沉寂，现在许多BIOS选项中甚至剔除了这方面的设置。

"休眠"条件多多 "唤醒"风险大大

在Windows XP环境中，"休眠"对应ACPI标准中的S4（STD）状态。它是指在磁盘缓冲区中保存一份桌面及所有打开文件和文档的镜像，然后关闭计算机电源；再次启动计算机时，文件和文档就会按原来离开时的

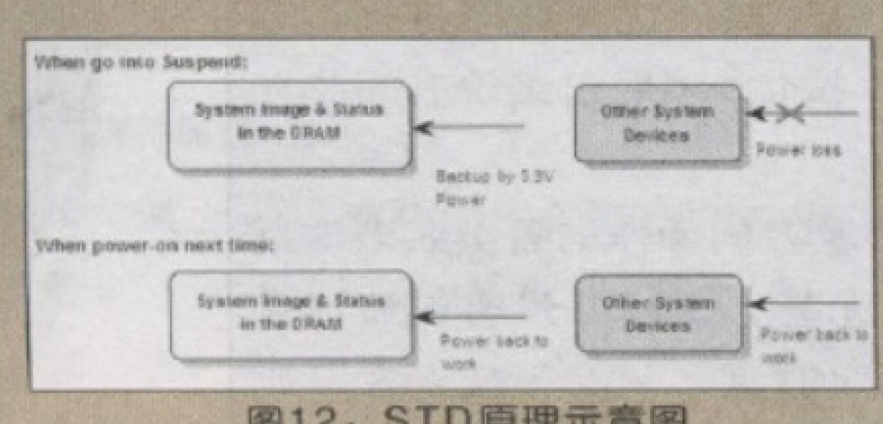


图12：STD原理示意图

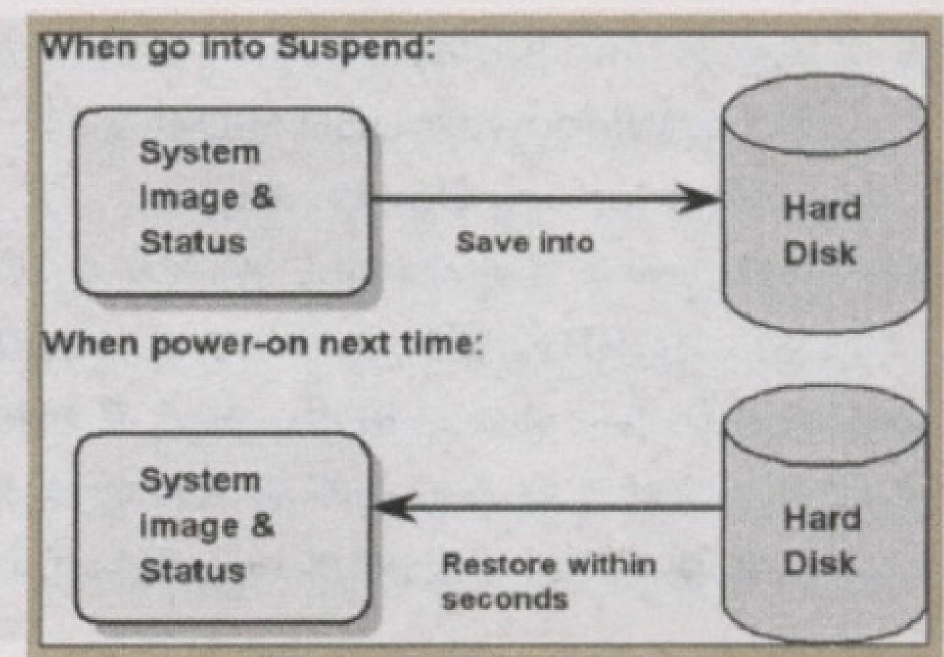


图13：STR原理示意图

样子在桌面上打开。而"待机"功能则是将当前工作数据保留在内存中，然后切断除内存外所有硬件组件的供电，从而减少电源消耗。"待机"对应ACPI标准中的S3（STR）状态。

ACPI是需要软硬件协调工作的"综合治理工程"，软件系统好统一，但五花八门的硬件就比较麻烦了。除要求主板、显卡和网卡等设备统统支持ACPI外，还需要机箱电源的+5V Standby插头必须输出750mA以上电流，否则计算机将"长眠不醒"。于是，面向商用的低价集成主板实现STR/STD问题不大，而花费不菲的DIY主机反而困难重重。

更让用户不爽的是，未经认证的驱动程序往往会因兼容性问题导致系统无法正常进入STR/STD状态。而在Windows XP环境下，如果主板或电源对ACPI支持欠佳，使用"休眠"或"待机"后，"唤醒"了的声卡可能在发声时带有扑哧扑哧的杂音。再者，"待机"和"休眠"都会将硬盘停转，但对ACPI支持不好的系统可能会在控制硬盘停转后不能及时切断供电，导致硬盘重新启动的情况时有发生——准备复位的磁头在短时间内反复受到电流冲击，硬盘的寿命将受到很大影响。

知识链接

详解ACPI

ACPI是Advanced Configuration and Power Interface的缩写，意思是"高级配置与电源接口"。这是Intel、惠普、微软、Phoenix和东芝于1997年共同提出的一种电源管理工业标准，意图是让操作系统而不是BIOS来全面控制计算机电源管理，使系统更省电。它的功能分这样几个方面：

1.由操作系统根据设备的需求为它

分配能源

2.对即插即用设备进行控制

3.根据应用和设定调整CPU时钟频率，支持休眠及多级功耗设定

在ACPI 2.0规范中定义了电源管理的S0～S5共六种状态，他们的含义如下：

S0——标准的工作状态，所有配件都正常工作

S1——也称为POS（Power on Suspend），这时除通过CPU时钟控制器将CPU关闭外，其他的部件仍然正常工作（很多CPU降温软件就是利用这一原理）

S2——这时CPU处于停止运算状态，总线时钟也被关闭，但其余的设备仍然运转

S3——这就是我们熟悉的STR（Suspend to RAM），仅有内存被持续供电，这时的系统功耗不超过10W，俗称“待机”

S4——也称为STD（Suspend to Disk），这时系统主电源关闭，但硬盘仍然带电并可被唤醒，俗称“休眠”

S5——连电源在内的所有设备全部关闭

就在不久前，ACPI 3.0标准推出。新标准更详细地定义了一套电源管理状态，又称Px状态。以CPU为例可看到，Px状态有点“自动档”+“无级变速”的意思，浅析如下：

P0——CPU全速模式

P1——处理器被限制在最高性能以下，电压也相应降低

PN——根据设定的规则控制CPU的性能和功耗。n可定义为不超过16的任意性能状态号码。

除BIOS预设的P0——P15，ACPI3.0还制订了与处理器倍频捆绑的P-State状态。这一状态也是最多支持16个级别，通过控制CPU的倍频数来调整处理器频率。比如VIA刚发布不久的C7-M 760处理器支持多达8级倍频，因此不仅可支持从P0到P7的能耗控制，且最低功率将只有区区5W。P-State首先需要处理器的支持，设置被存储在CPU的“机器状态寄存器（MSR's）”中，而其它PX状态则保存在BIOS中。

ACPI标准的实现离不开操作系统的支持，微软Windows从95时代就紧密地和ACPI绑定在一起，呼之欲出的Windows Vista已确定支持ACPI 3.0，并且增加了对CPU节电的控制及称为DPPE（Device Power Policy Engine）的机能，能将运算状况变化、AC/电池驱动的变化、热量环境的变化等及时通知相应设备，通过调整性能来控制耗电量。

作者评述

在本人使用笔记本电脑的体验中，“休眠”后正常“唤醒”的成功率在85%以上，如果在“入睡”的过程中进行了键盘操作，就可能遇到“睡不着”或“醒不来”的状况。“休眠”相对“关机”可节约15～20秒，相对“待机”可节省10～15秒，“唤醒”相对于直接开机可节约10～20秒，总计节约20～40秒。但不论“休眠”还是“待机”，“唤醒”后的系统性能总有明显降低。

为了避免电压波动造成计算机自动开机，留下安全隐患，许多企业都会强调下班之后不仅要关掉主机，且要切断电源。因此键盘开机也好，网络唤醒也好，在大多数应用场合都是“聋子的耳朵”。

如上所述的种种功用虽然有许多不尽人意的地方，但支持这些功能的ACPI标准却在不断完善和发展，这才是最令人兴奋的。在处理器频率以GHz而论的今天，ACPI对电源的管理不仅意味着节约能源，且是更高效率发挥运算性能的基础保障。遵循ACPI标准，笔记本才有望实现全天候的移动运算，PC才可能响应应用需求“静若处子，动若脱兔”。

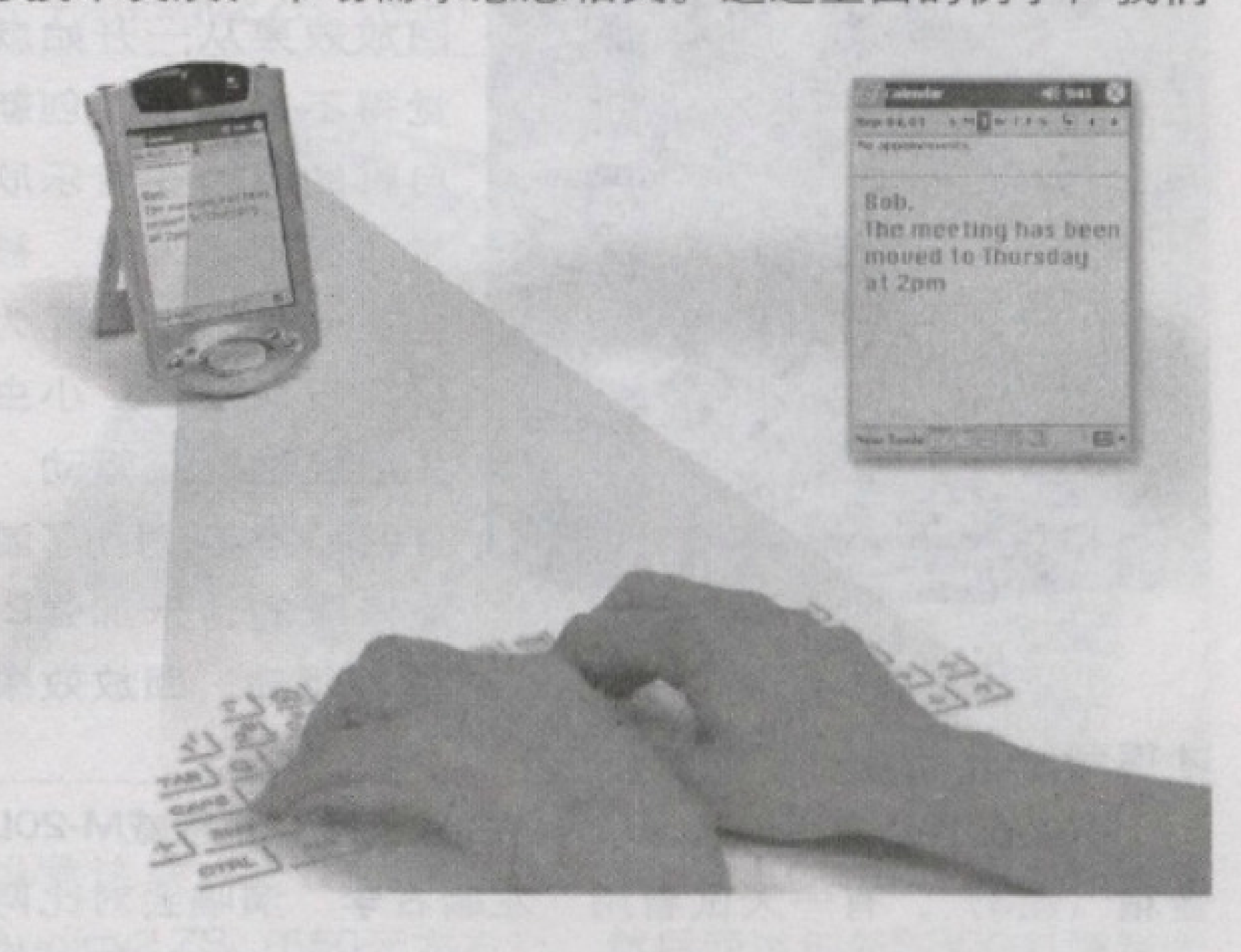
《大众软件》提示

由于实现STR和STD需要诸多先决条件支持，因此“休眠”与“待机”的功能直到Windows XP普及后真正得以实现。如果使用的是Windows XP Home Edition或打开“快速用户切换”的Windows XP Professional，则“关机”菜单中将显示待机、关闭或重新启动计算机等选项。此时按住Shift键，“待机”按钮将更改为“休眠”按钮。

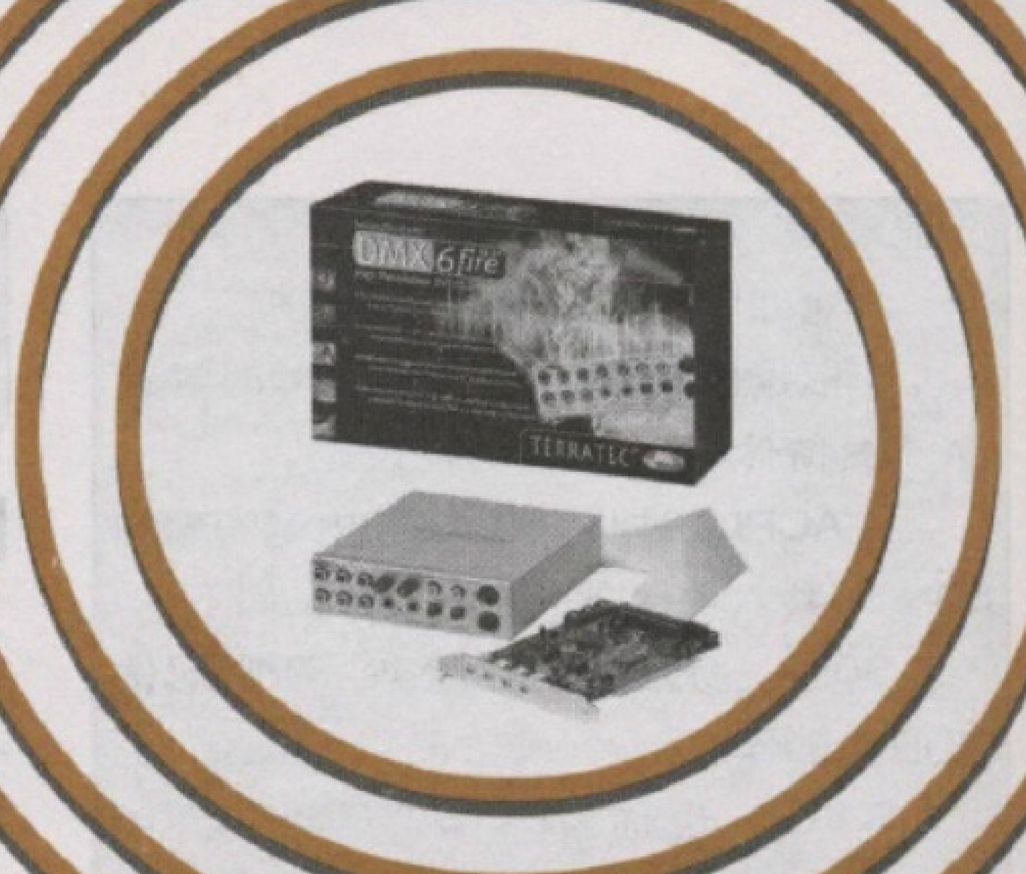
在一些主板的BIOS设定中如果设置了“键盘开机”，机箱上的电源按钮就会失去作用。在这种情况下如果忘了键盘开机密码或开机失灵，就只能先通过放电将BIOS设置复位，再按下电源按钮开机了。

编后语

实际上，我们身边存在“鸡肋”设计的硬件产品还有许多，而这些“鸡肋”的产生与技术发展、市场需求息息相关。通过上面的例子，我们发现存在“鸡肋”设计的的产品往往是因为需要新的卖点来刺激市场，这类产品因此被厂家赋予了许多“最新的”“超前的”甚至“离奇的”应用特点。作为消费者而言，面对“鸡肋”应用，我们要做的不是侃侃而谈，而是希望能从中总结规律，避免采购中的无谓支出。P







PC也HIFI

——PC数字音频输出方案浅析

■晶合实验室 小虫

虫之“败家”前言

最近，小虫准备升级音响（声卡和无源音箱），原因很简单：对旧系统不满意。小虫家里的多媒体系统是创新SB Live!5.1豪华版（图1）和DTT2200（图2）的组合，工作4年多了。其长处是多声道电影、游戏，而音乐回放效果从一开始就觉得不甚理想。创新自带的驱动在音乐欣赏方面不尽人意，被一些发烧友指责为“又干又硬”。小虫先后换过几版驱动，直到2005年9月用了游漂修改的音乐加强2.22版驱动，回放效果才得到较明显改善。

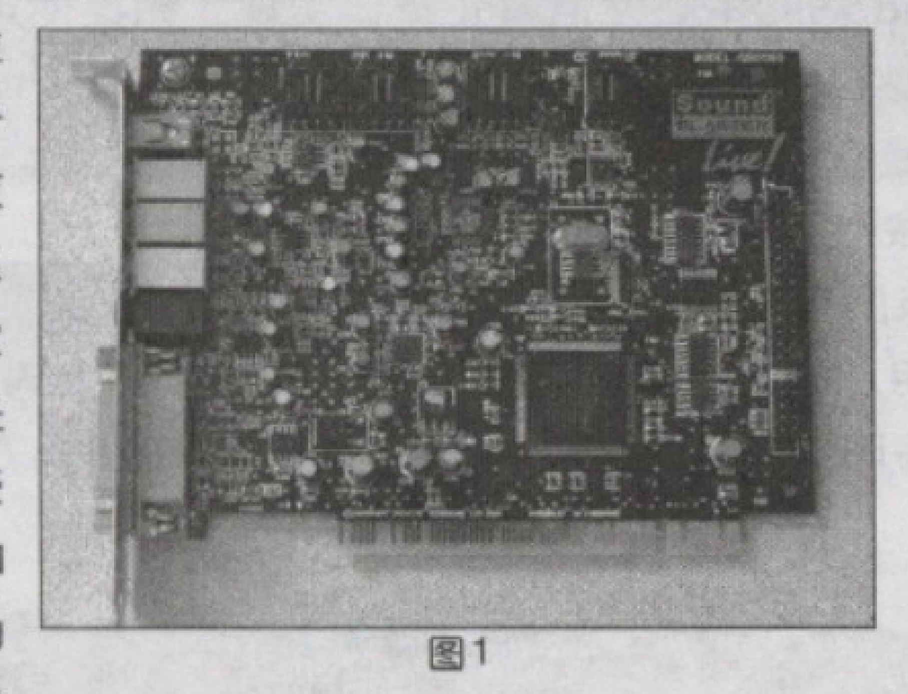


图1

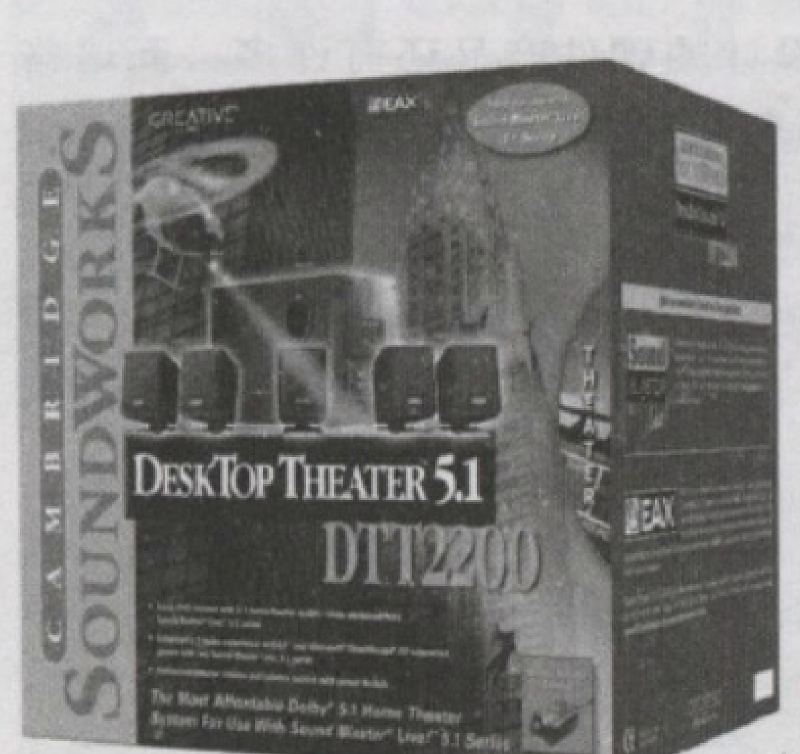


图2

小虫在办公室用的是SB Live!白金版声卡和惠威M-20L音箱（图3）。有一天试着用“左麟右李”演唱会对比两套系统，发现家里的这套回放时，谭咏麟、李克勤声音之间的区别远不如办公室的明显（李的声音更浑厚、更有磁性）。2005年小虫买了房子，装修时在书房认真地给DTT2200布线，书房墙面基本上被窗帘、衣柜、书架覆盖。听音环境的改善带来了很明显的收益，DTT2200放出来的音乐（包括电影效果）又得到一次明显提高，主观上感觉比换驱动作用更大，跟办公室的M-20L相比可说是各擅胜场，一时间令小虫很有成就感！

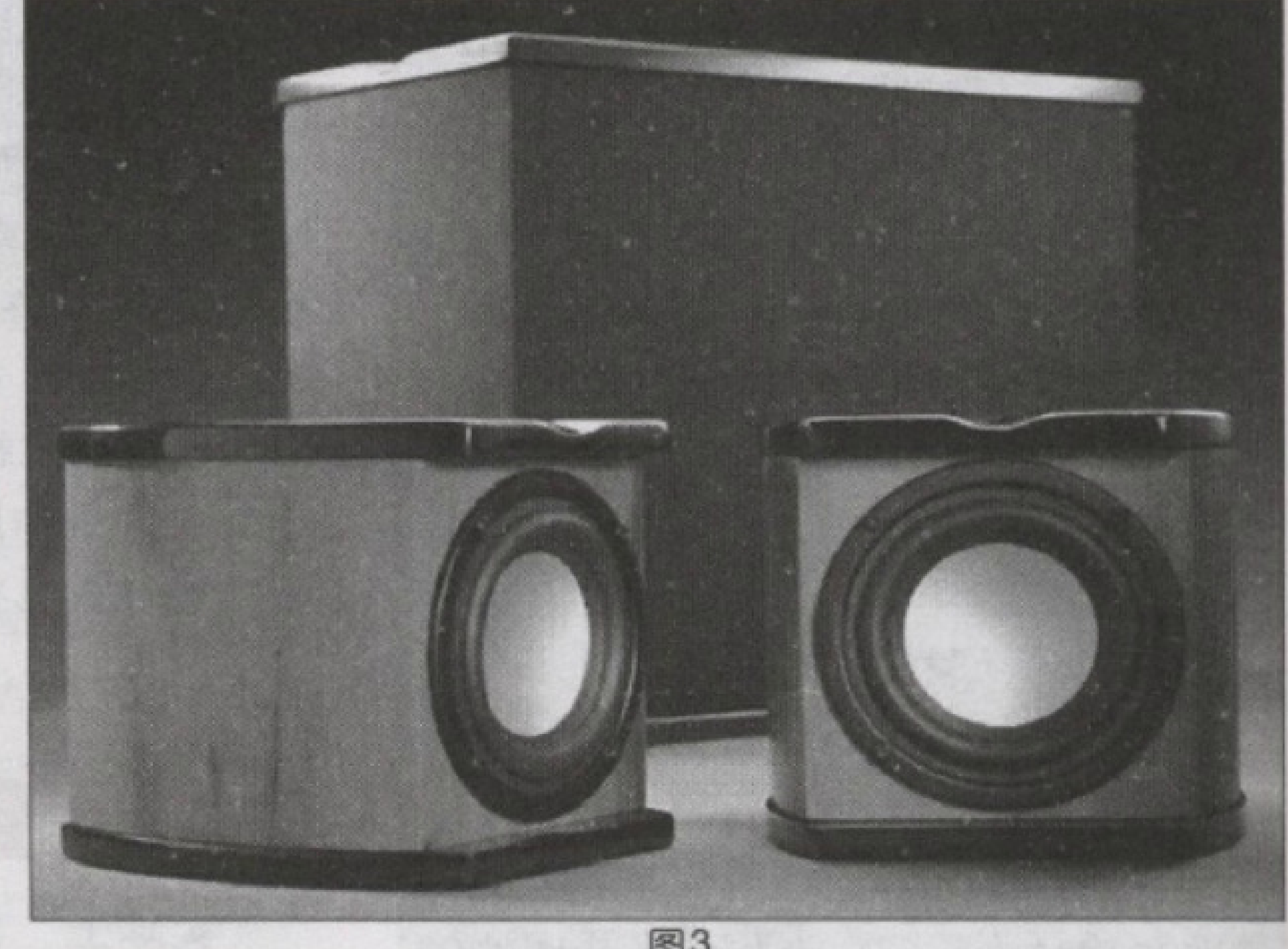


图3

俗话说“货比货该扔”，真正令小虫痛下决心的升级是测试索尼SDM-HX75 LCD之后。它集成两个功率为3W、支持SRS环绕的立体声喇叭（图4），回放蔡琴的《被遗忘的时光》时小虫惊讶地发现：在这支无比熟悉的歌曲里，蔡琴换气的声音竟然那么明显！由此小虫产生了更换设备的念头。



图4

一个奇怪念头的诞生

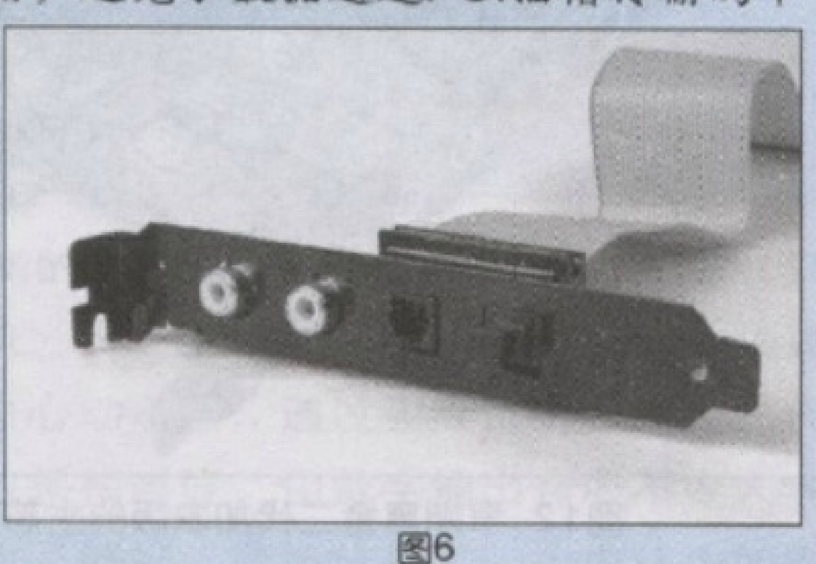
编辑部里有不少音频爱好者，比如电子土豆、别理我、Artec等。他们提供了很多非常有用的建议，也让小虫恶补了一阵音频方面的知识。不过小虫的要求比较特殊：首先，新声卡一定要能输出5.1声道，因为DTT2200看电影的效果很好，没必要更换；其次，由于客厅里还要添功放


图5 这就是小虫的书房哦

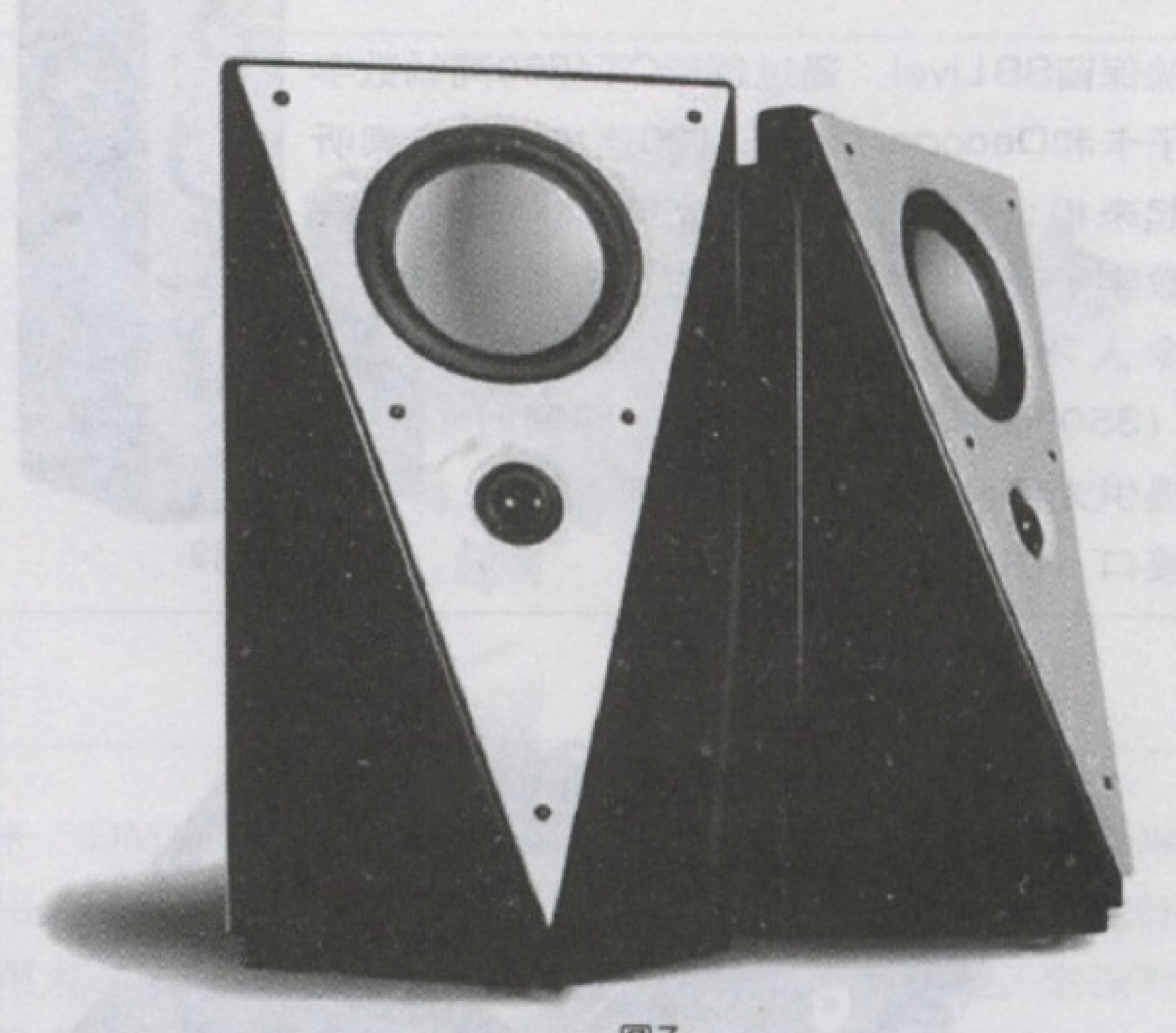
+无源音箱，新声卡一定要有数字输出，使客厅音响能共享电脑里丰富的音乐；第三，书房的空间有限，加上使用转角电脑桌（图5），不可能添加一套偏重听音的2.0多媒体音箱。

声卡的数字输出

由于板卡间有较强的电磁干扰，因此内置声卡模拟输出的回放音质，特别是信噪比并不理想，目前比较好的解决方式是采用数字输出。普通用户最常用的是光驱数字输出，它采用一个2pin插座直接输出信号到声卡上，再由声卡输出到音箱，避免了数据通过PCI插槽传输的干扰。声卡的数字输出接口标准是由索尼和飞利浦联合制订的，民用接口称为S/PDIF（Sony/PhilipsDigitalInterFace：索尼和飞利浦数字接口），专业接口称为AES/EBU。采用数字输出后，声卡只输出未经处理的数字信号，解码工作交给专门的外置数模转换器，以避免模拟连接所带来的额外信号，减少噪声，并可减少模数-数模转换和电压不稳引起的信号损失。解码器和声卡间采用特制数据线连接，常见的数字输出接口分光纤（TOSLINK/OPTICAL）输出和同轴（Coaxial）输出（图6）两种。


图6

客厅其实考虑过目前多媒体音箱的旗舰——惠威T200A（图7）。这款音箱备受媒体好评，Artec也向我大力推荐，理由如下：


图7

1.外观漂亮，放在客厅比较压场；
2.集成功放，容易打理，和声卡的接口兼容性更好；
3.音质接近入门级HIFI水平。

实际试听时，T200A的中音部分令人满意，音场有相当好的纵深感和宽度，主要缺点是低音和高音部分。低音下潜深度、弹性明显不足；高音部分则有些漂的感觉，音质也比较硬，估计这跟它的扬声器采用铝镁合金一体化振膜有关系（需要煲很长时间才能达到合适的弹性状态）。虽然没有选择T200A，但小虫的收获是2.0结构的音箱在音乐回放方面有天然优势，在音场的营造和定位上明显优于多声道环绕系统；反之，2.0系统在多声道电影和游戏应用上的表现远不如5.1，二者之间很难相互替代。最后小虫决定用无源立体声音箱+AV功放作为客厅音响，Artec还建议通过高端耳机+耳放的方式以较经济的投入获得HIFI级享受，由于跟本文关系不大，故略过不提。

Artec认为他的T200A不能令小虫满意的部分原因，还在于Audigy2 ZS（图8）不够HiFi的模拟输出，但仍向小虫推荐这块声卡。他建议小虫把SB Live!5.1豪华版换成Audigy2 ZS（550元左右），然后通过创新SB0001数字光纤I/O子卡和创新Decoder DDTS-100解码器（图9）组合实现7.1声道的DTS-ES、Dolby Digital EX数字解码；或者干

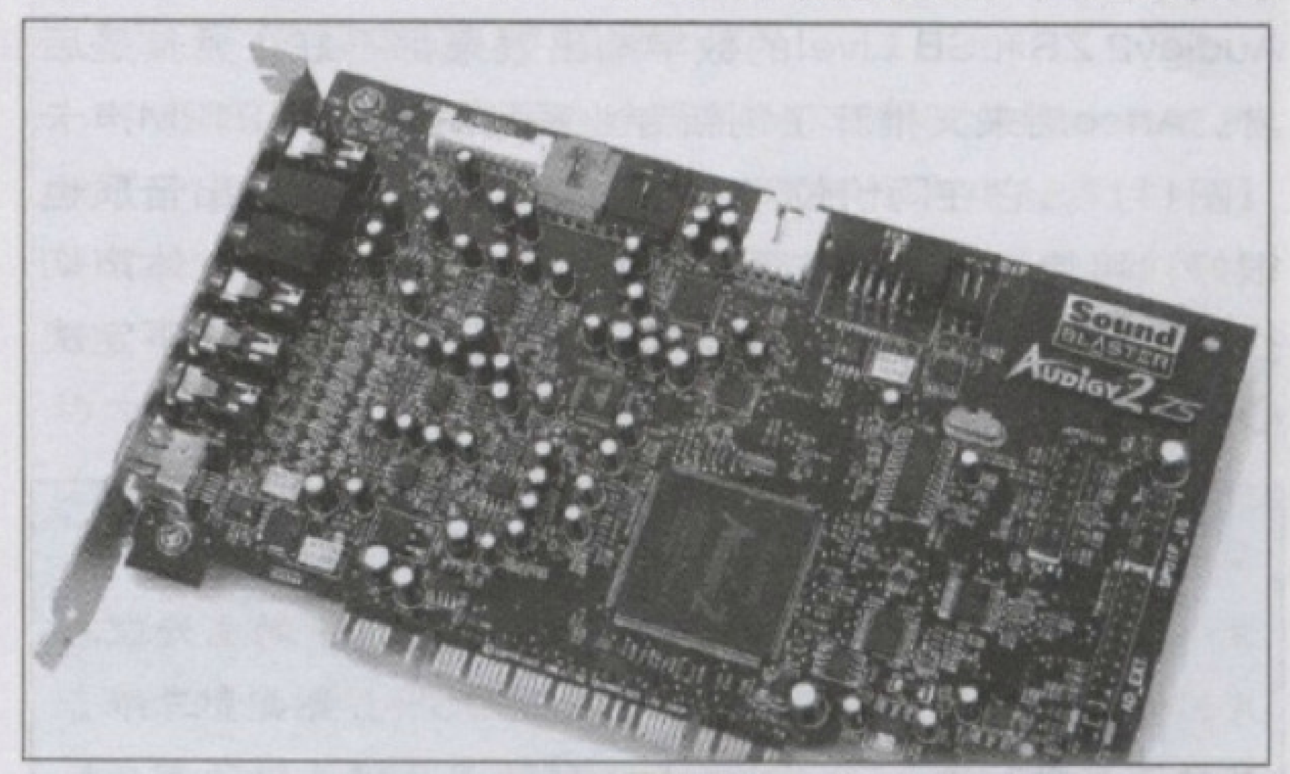
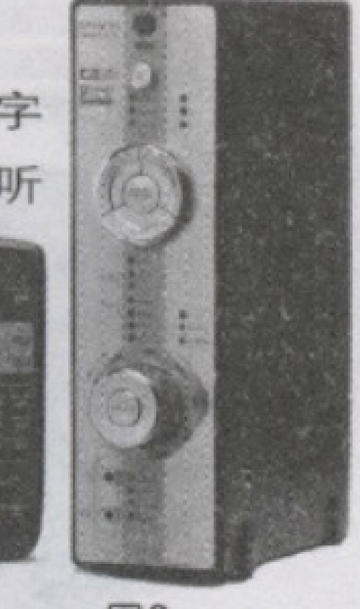
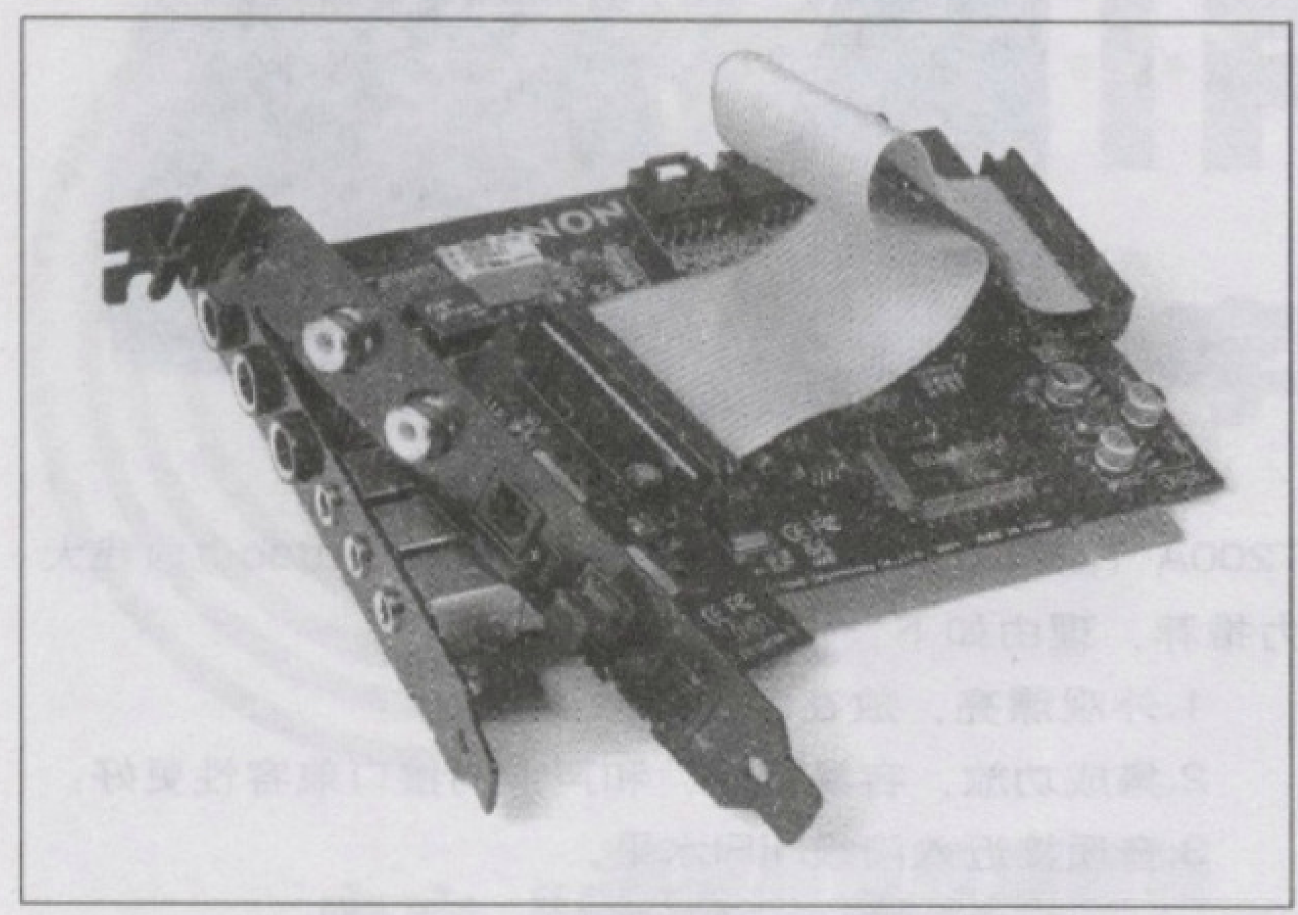


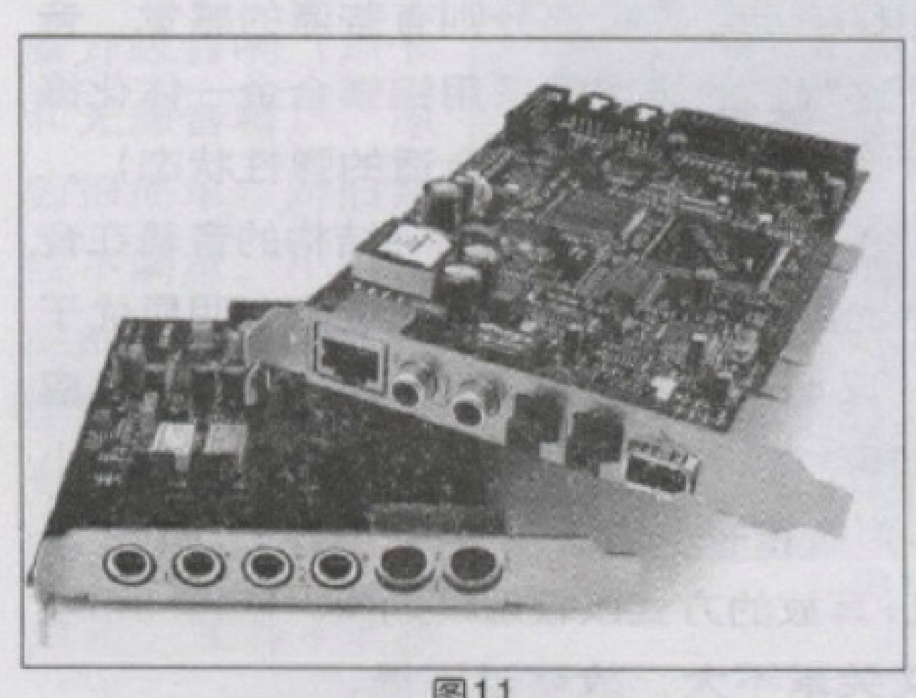
图8

脆保留SB Live!，通过创新CT4660同轴数字子卡和Decoder DDTS-100连接。该方案听起来相当不错，但创新光纤子卡、数字子卡采用不同接口的做法有些令人不解，不像黑金的加农版（350元左右），一张子卡即同时提供光纤和同轴两种数字输入输出接口（图10）。


图9


图10

另外，Decoder DDTS-100的5000元左右售价实在难以承受，接DTT2200大材小用，而客厅音箱升级到环绕AV系统的费用更高。搭配性价比更高的立体声解码器倒是比较经济可行的方案，可并不是采用数字输出就万事大吉，虽然音质肯定比模拟输出优秀，但不同声卡的数字输出水平存在很大差异。经查阅资料，Audigy2 ZS和SB Live!的数字输出效果都不好，尤其是后者。Artec后来又推荐了创新专业系列的E-MU 1212M声卡（图11），它在同价位产品中的指标非常高，输出音质也很好；可惜该声卡需占2个PCI插槽，5.1声道和立体声切换也不方便。创新声卡的种种不足，促使小虫最终下定决心听听创新以外的声音！


图11

声卡的DSP、Codec和运算放大器

数字信号处理器（DSP）通俗地说是声卡的主处理芯片，它决定声卡的采样位数和频率。DSP主要负责三维音效的运算和加速、MIDI波表合成引擎以及硬件级的声音处理（如硬件EQ均衡器、各类混响处理等），主要的音频处理工作交给Codec。但由于声音在进行数模或模数转换前后，仍需通过DSP处理，DSP的优劣对声音输出仍然有着重要的影响，这也是不同声卡数字输出效果存在差异的根本原因。

Codec的完整名称是“多媒体数字信号编/解码器”，一般简称为“混音芯片”。它主要负责将主芯片传来的数字信号转换成模拟信号，然后通过运算放大器放大输出，录音过程则相反。其性能对声卡的音质好坏有着重要影响，决定了声卡的信噪比、动态范围和PCM格式转换时所支持的最高采样位数和采样频率。

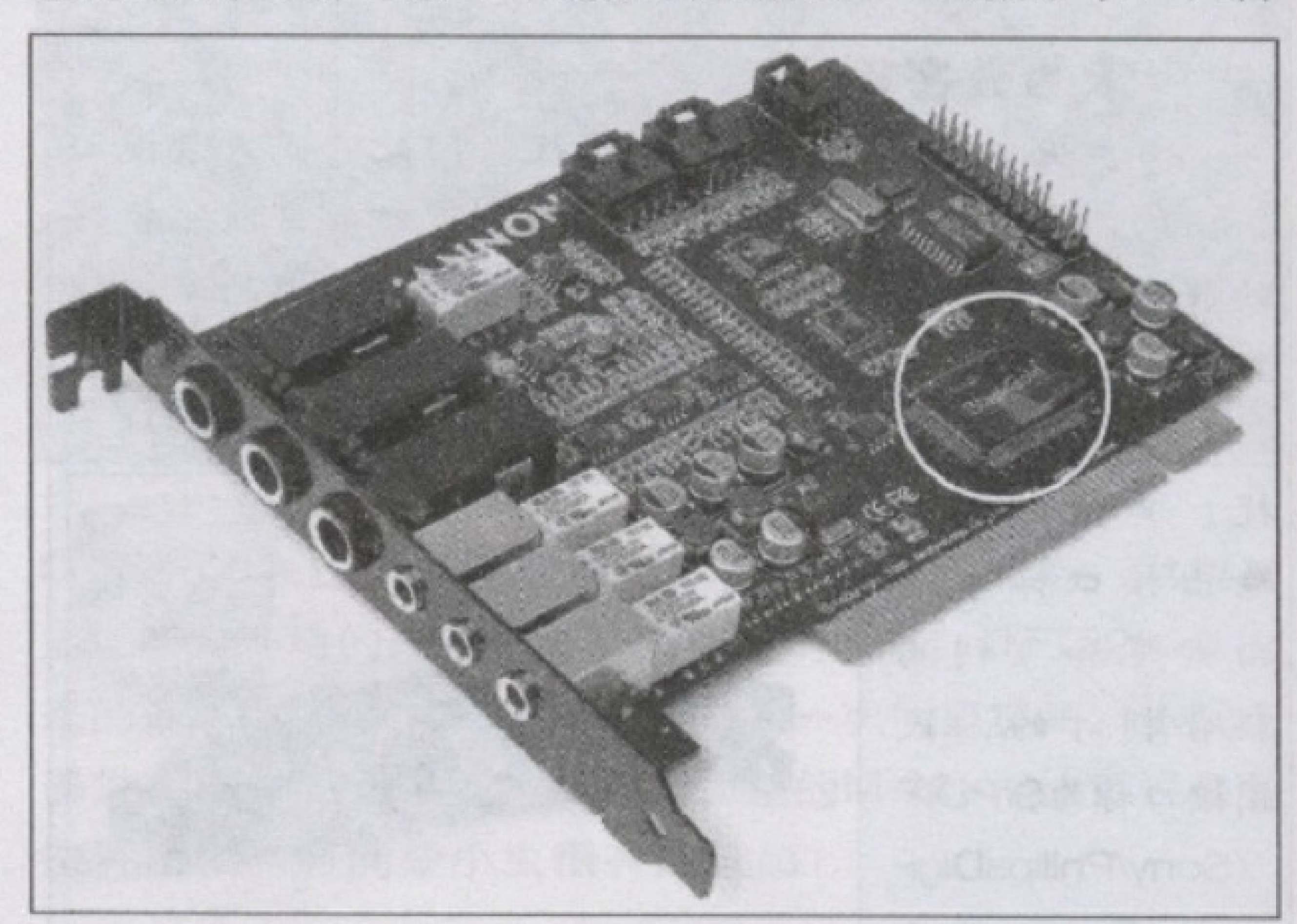
运算放大器简称运放，其作用是将Codec输出的信号进行放大。高品质的运放速度快、带宽高、抑噪性能好、静态电流大，放大后的声音模拟信号保真度更高。低端声卡为了节约成本往往简化或省略运放线路，这类声卡的音量普遍较小，输出到耳机时效果也不理想。

音频升级之“虫计划”

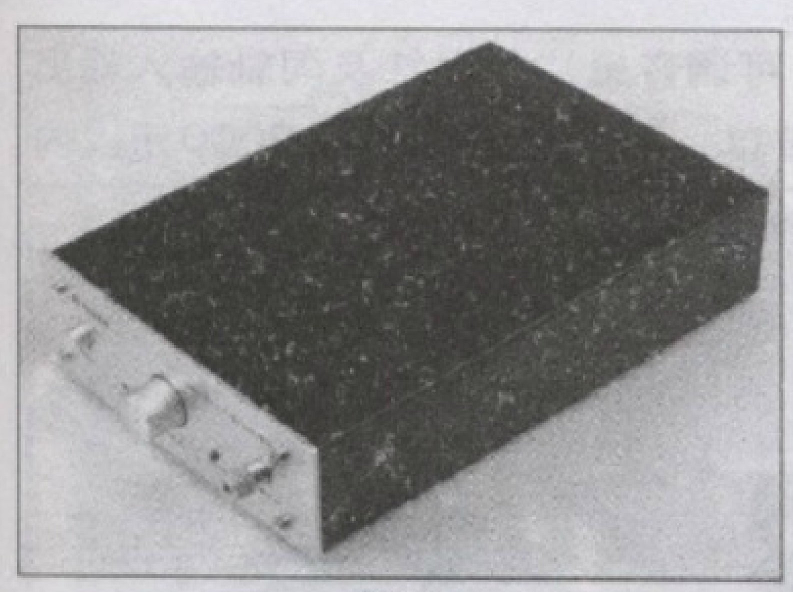
虫之方案1

岛谷BlackGold II 5.1 Cannon+DIY EDEN SVDAC04立体声解码器（预算：350元+550元=900元）

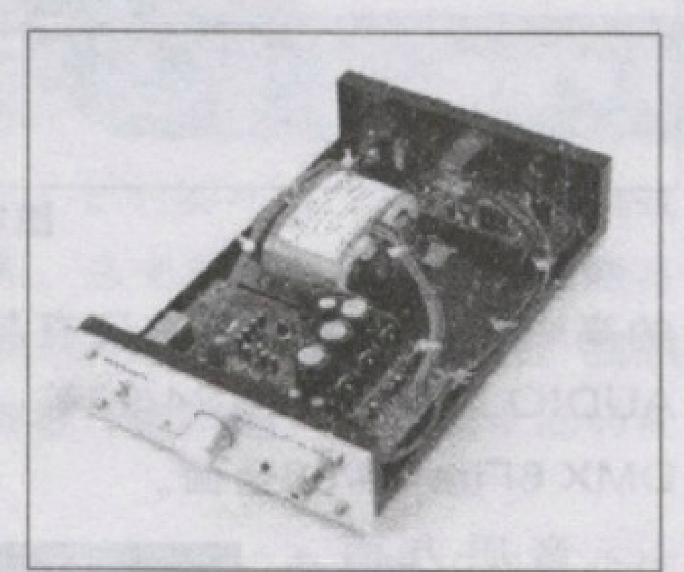
经过令人不快的“芯片打磨事件”后，黑金二代加农版（图12）的Crystal CS4630-CM芯片的主芯片不再贴纸（小虫手头这块是一代产品）；两颗Codec分别是Sigmatel的STAC9756T及CS4294，运放芯片采用NE5532。通体采用黑色亚光PCB板，布线工整规范，数字、模拟电路部分尽量分离以降低干扰，全部采用镀金插口（包括子卡）；音频接口处使用4个nais继电器，通过它们的状态切换以减轻开关机产生的冲击电流，做工方面比创新同价位产品要好很多。子卡和主卡连接的数据线只有15cm左右，有利于减轻信号衰减；子卡编号DTS1641A，具有完整的光纤、同轴输入输出接口，并有明显标识。


图12 早期黑金二代加农版的主芯片上有贴纸

乐之邦（DIYEDEN）原先是一个业余音频发烧友组合，通过多年的产品、市场开发，现已成为国内最大的外置PC音源设备制造商，USB声卡、外置立体声解码器市场占有率第一。其产品的一个重要特色是用料充分考虑到


图13

HIFI用户的需求，并维持在一个合理的价位，因此性价比非常高，广受高端玩家追捧。SVDAC04立体声解码器（图13、13-1）支持光纤、同轴输入，采用德州仪器的PCM1716数模转换芯片、Crystal的CS8414数字接收芯片，支持24bit/96kHz数字音频格式解码，具有独立的耳机放大电路（这可是Artec的最爱），可推动中低阻抗、较高灵敏度的耳机，并具有耳机输出音量调节。该解码器还有一个带“U”后缀的型号，与SVDAC04的区别是集成一块USB接口的声卡，由于只支持立体声输出，因此不在本文讨论范围之内。


图13-1

数模转换器

(Digital-Analog Converter, DAC)

DAC的功能是将数字化的音乐信号转化为模拟类信号，现代的DAC往往还兼有模数转换功能（ADC），这时候DAC实际上就是Codec，有些集成声卡更将其集成到主芯片中。DAC的品质决定了整个声卡的音质，如果声卡是数字输出的话，则由末级的DAC（外置解码器）决定音质。

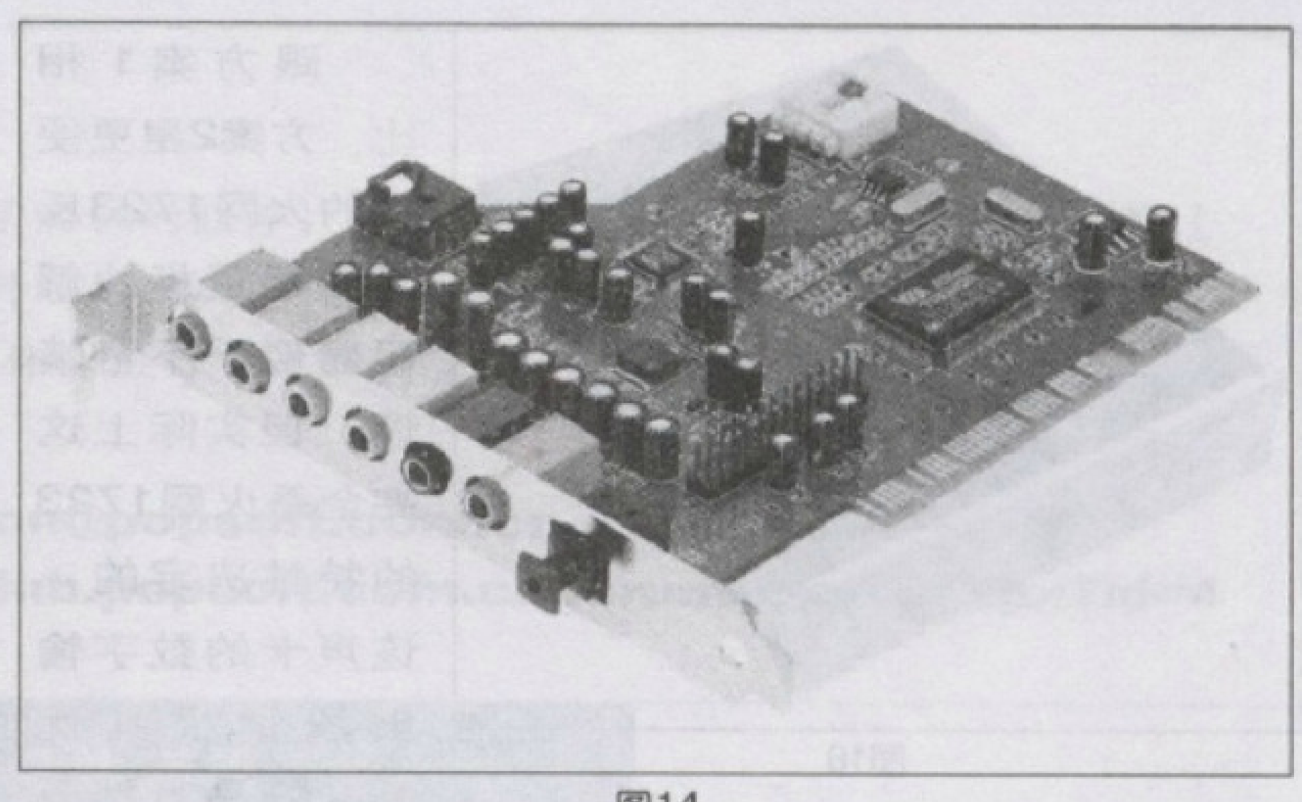
目前，常见的24bit/96kHz DAC制造商是美国的Crystal公司和BurrBrown公司。Crystal的产品是CS4390，主要指标为：DeltaSigma方式、128倍超取样、适用于32kHz、44.1kHz、48kHz、96kHz，信噪比115dB、动态范围为106dB。BurrBrown公司的普及型芯片是PCM1716与PCM1728，主要指标为：Delta Sigma方式、8倍超取样数字滤波，信噪比106dB、动态范围为106dB。

这是一套较平衡的方案，对5.1多媒体环绕系统（只能模拟输出）、耳机、客厅音响的照顾都比较周到，预算也最低，一度令小虫心动不已。通过实际试听，黑金二代加农版的模拟输出效果相当好，但数字输出音质不令人满意，游戏的兼容性也不够好，最终放弃了。小虫认为**如果已有这块声卡，则可考虑添550元实现方案1，而全新投入不太明智。**

虫之方案2

德国坦克（TerraTec）火网1723+DIYEDEN SVDAC01 Plus立体声解码器（预算：220元+980元=1200元）

火网1723是德国坦克面向中国市场的入门级多媒体声卡，DMX Xfire 1024的升级产品（图14）。火网1723采用火红色PCB，大量使用Canicon的高档滤波电容，走线间距大，部件布局合理、排列整齐，做工中规中矩。它没有子卡，直接在主卡上采用光纤输出，因此取消了游戏杆接口；采用威盛Envy24DT主芯片（编号VT1723）（图15），最大采样速率为48kHz、最大采样大小为20比特、支持6声道输出，采用威盛VT1616数模转换芯片，飞利浦TDA1308运放。


图14

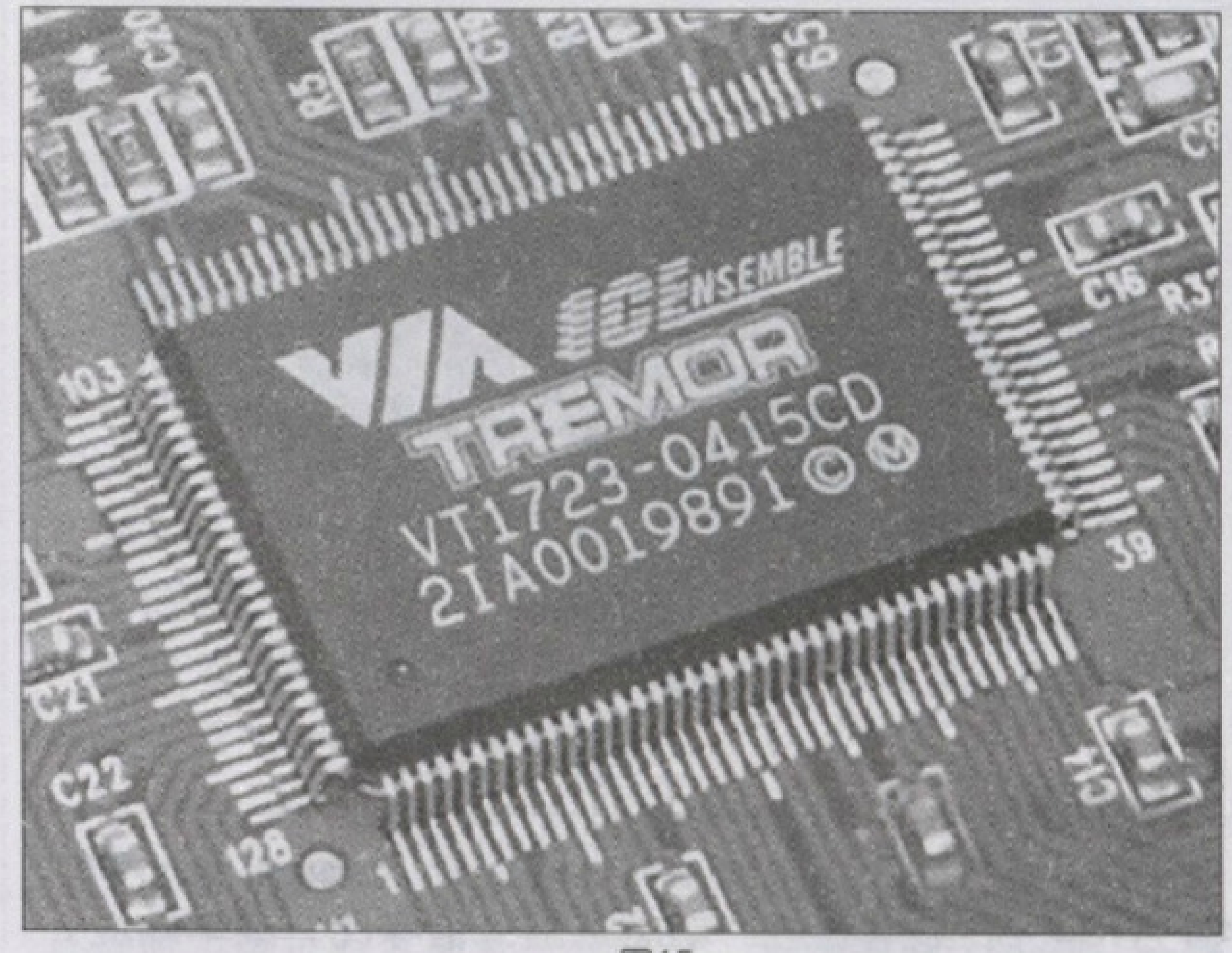


图15

采样位数和采样频率

采样位数是指声卡在采集和播放声音文件时所使用数字声音信号的二进制位数，可理解为声卡处理声音的解析度。如8位代表2的8次方：256，16位则代表2的16次方：64k，二者的处理精度相差255倍。市场上主流声卡均为16位采样（与复音数概念混淆的除外），其精度对于电脑多媒体音频而言已相当不错了。

采样频率是指录音设备在一秒钟内对声音信号的采样次数，采样频率越高，声音的还原就越接近真实。主流声卡的采样频率一般分为22.05kHz、44.1kHz、48kHz三个等级。22.05kHz是FM广播的声音品质、44.1kHz则是理论上的CD音质极限、48kHz则更加精确一些。虽然很多设备可提供更高的采样率，但如果不是对音质有极其苛刻的要求，我们认为没必要在这个指标上过高地追求。

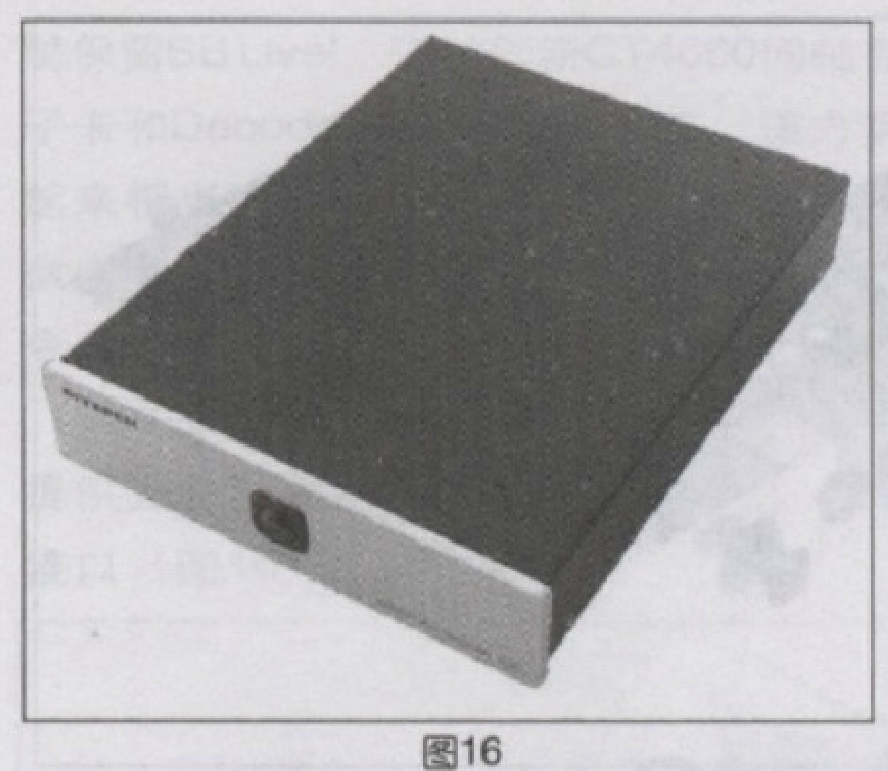


图16

跟方案1相比，方案2里更便宜的火网1723反而搭配更好的解码器似乎不合情理，但实际上这完全是火网1723的特性决定的：该声卡的数字输出质量极其优秀，好马当然要配好鞍啦！跟SVDAC04相比，SVDAC01 Plus（图16、17）内部用料、做工更好：数模转换芯片采用Analog Devices公司的AD1852、低通滤波器采用德州仪器的

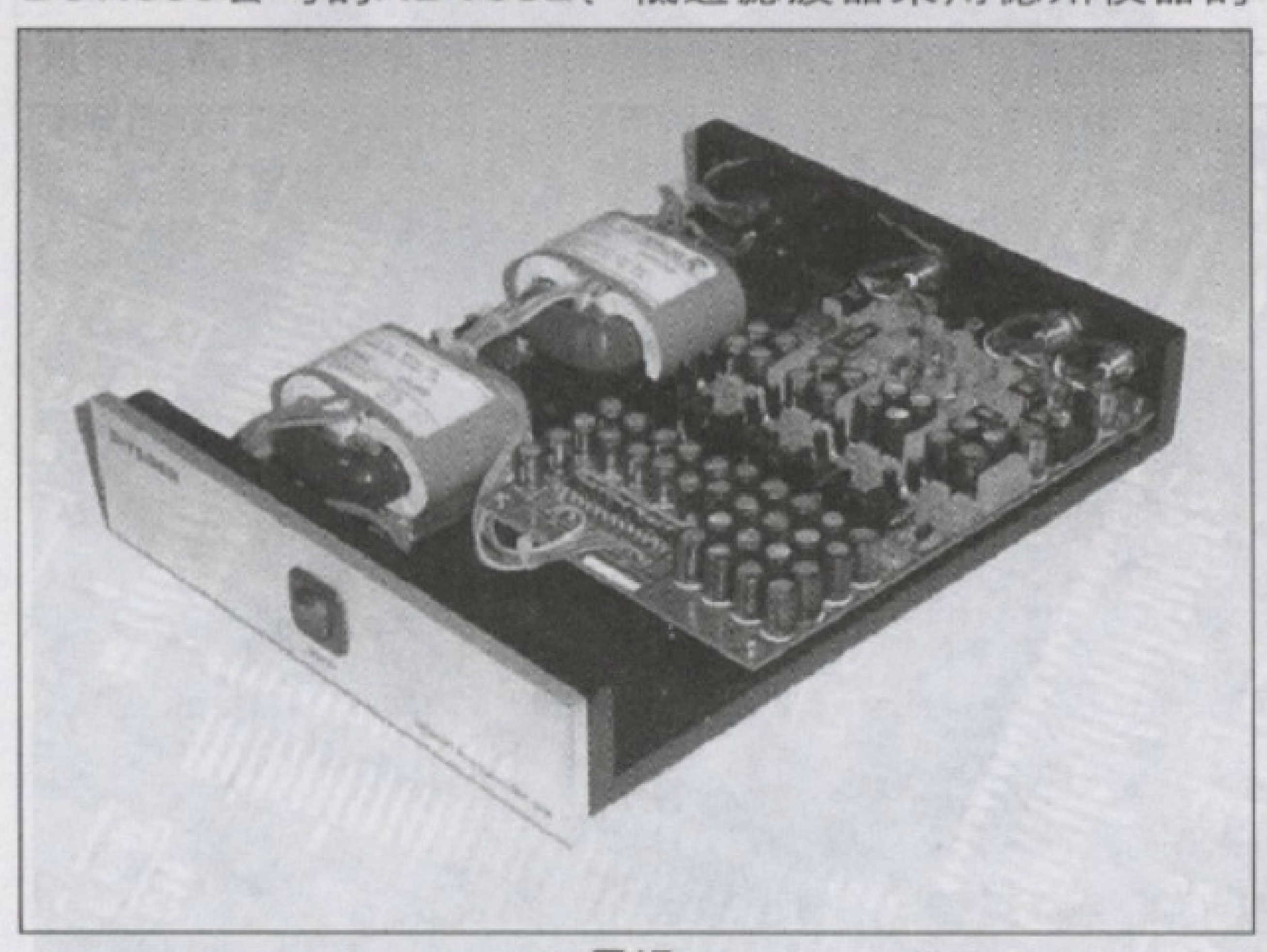


图17

OPA134，在频率响应、动态范围、信噪比、频率响应、谐波失真等指标上具有一定优势，但不支持同轴数字输出及耳机输出。

这是一套个性十足的方案，完全为数字立体声输出优化，可得到几乎最好的电脑多媒体立体声数字输出效果。事实上，方案2在网上被发烧友们广泛推荐，也有经销商把火网1723和SVDAC01 Plus打包销售的先例。但对小虫来说，方案2较差的模拟输出是一块心病，也曾考虑过让火网和SB Live!共存，但顾及模拟输出没有得到任何提高，反而带来PCI插槽紧张及兼容性问题，最终也没采纳。

虫之方案3

德国坦克DMX 6Fire 24/96声卡（预算：1750元）

DMX 6Fire 24/96（图18）早在本世纪初即面世，几年来畅销不衰，是一款采用威盛ICEnsemble ENVY24芯片的入门级专业声卡，拥有极为广泛的用户群。它由一块PCI主卡和5英寸前置扩充盒组成，主卡面板上只有Line In及3个输出接口，可接5.1音箱及电视卡线性音源输入。扩充盒提供Line In、Phono In、Line Out（均为立体声、RCA接口）、Mic In（6.3mm mono，可调增强）、耳机输出（6.3mm stereo，可调音量）、光纤及同轴输入输出及标准MIDI输入输出接口，可谓应有尽有。2000元以内

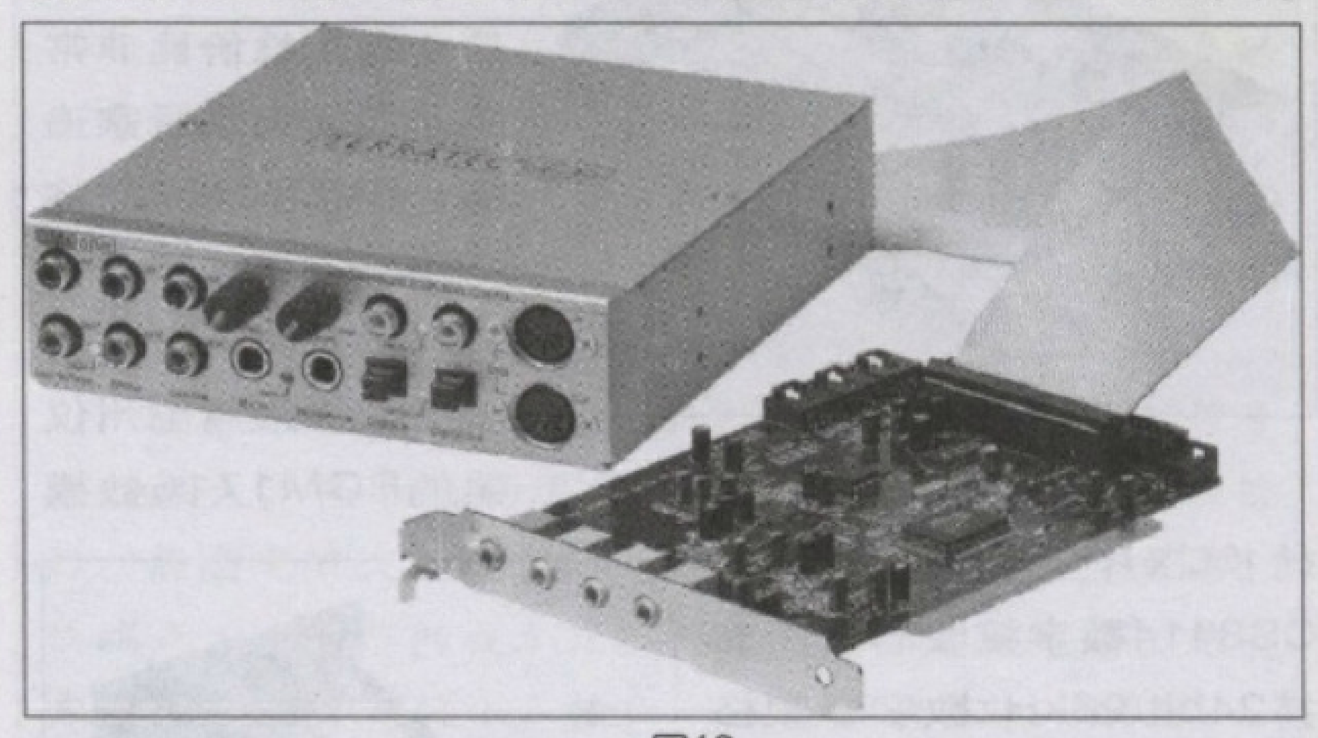


图18

的高端声卡里可选择的还有与创新E-MU 1212M、M-AUDIO Audiophile 24/96等，各有特色，但功能均没有DMX 6Fire 24/96全面。

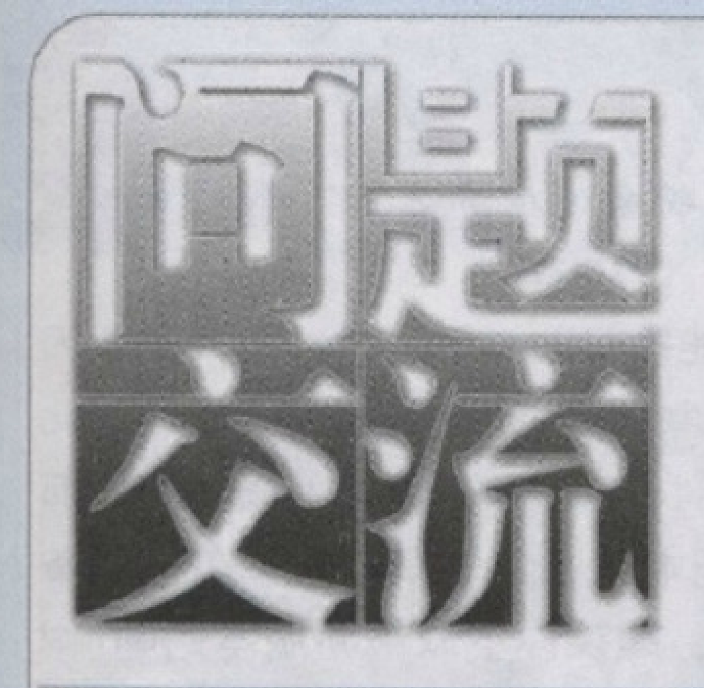
音质方面，DMX 6Fire 24/96和中低端外置CD机相比毫不逊色。另外，DMX 6Fire 24/96对游戏、家庭影院系统有着完美支持，通过前置数字输出，可实现AC3和DTS解码。许多专业声卡的音质虽然更好，但不支持dts和杜比数字数据流输出及游戏，基本没有娱乐性可言。DMX 6Fire 24/96最后打动小虫的地方是前置盒按照机箱5英寸插槽设计，安装起来非常酷（图19），不过它的这个设计导致和主卡的连接线过长，前置耳机输出的本底噪声较大。



图19



经过反复权衡，小虫最终采用方案3。Artec对此持有不同看法。他认为DMX 6Fire 24/96和Audigy2 ZS相比音质提升不大，很快小虫就会觉得它是鸡肋，但2000元以内又很难找到更符合小虫需求的方案。正因为完美的产品还没制造出来，而每个人的需求和承受能力又千差万别，因此不同方案的权衡取舍永远存在。各位读者也可将小虫的方案根据自己的实际需求重新搭配组合，比如：火网1723与DIYEDENSVDAC04立体声解码器搭配，或者也可为手头现有的声卡增加数字输出子卡和解码器，会更加经济。其实无论慢慢发烧还是一步到位，最重要的莫过于从过程中享受乐趣。实际上，根据上面的方案，先购买声卡，使用模拟输出，而后再慢慢搭配合适的解码器，也是一种选择。听音乐也是一项主观性很强的爱好，如果你喜欢这种声音，那么它就是好声音，不用在乎器材的好坏和价格。



编者按：春暖花开，又到了购机的旺季，有两点要提醒大家：一是购买时不要过于追求超前，要根据自己的经济情况和使用需求来谨慎选择；二是要有一定的前瞻性，至少要为将来的配件升级留下足够的空间。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家　龚胜 苏旅

读者　李致新问：我看了贵刊去年有一期关于数码设备电池系统的选择问题专集，感觉颇有收获。有个问题再问一下，**现在有些数码相机采用两节5号电池供电，我感觉电压太低，请问会不会存在什么问题？**另外锂电池的优点是什么？

答：你的担心不是多余的，数码相机电池电压是一个值得关注的问题。现在采用两节5号电池的数码相机越来越多了，减轻重量和能耗固然是好事，但在同类型的硬件平台上，高供电电压往往可带来更快的拍摄和处理速度，以及更高的图像信噪比。像在EOS-1Ds这类专业数码单反相机上采用12V NP-E3镍氢电池组就是很好的例子。

从现在的情况看，锂电池能量密度高、体积小巧，是数码相机供电的首选。数码相机液晶屏、闪光灯、图像传感器和处理引擎都是耗电大户，而且基本都属于突发型的，只是在工作的瞬间需要大电流，平时的静态电流很小。这就决定了数码相机的耗电特性，需要电源具有突发大电流供电能力。从这一点来看，内阻比较低的锂电池更适合数码相机使用，它可明显提高数码相机的响应速度。比如从闪光灯平均充电时间来看，采用锂电池的相机通常只需3秒左右，而采用镍氢电池的机型往往要长于6秒。

四川　龚胜

读者　高戈问：我有台PPC智能手机，采用PPC 2003第二版操作系统，为什么不能用MP3文件作为铃声呢？另外，我下载了TSK格式的桌面文件，怎么使用呢？

答：请把MP3文件拷到手机"Windows ring"目录下，再点击"开始"→"设置"→"声音和提醒"，找到"电话拨入"就可设置了，要注意MP3格式的文件不能被其他"播放器"关联，否则不能设置成功。要注意，如果使用WAV文件做铃声，请查看"音频格式"是不是PCM的，PPC智能手机只能播放以PCM格式制作的WAV音乐。另外，如果WAV格式的铃声文件太大（大于2M），作为铃声或闹钟的话可能不能正常播放。

把TSK文件拷到主内存任意目录或储存卡根目录下，再进入"今日"界面，选择TSK文件名后，OK，退出，就成为桌面了。也可通过第三方软件，比如ThemeKing.Plus，可将手机任意目录中的TSK文件直接设置为桌面，而且还可设定桌面主题通过主题列表自动轮换。

四川　龚胜

读者　DZ问：请问硬盘还原卡有什么作用？我听说有些网卡可通过修改ROM文件实现硬盘还原的功能，请问具体如何操作？

答：硬盘还原卡从底层中断位置接管了主板BIOS对硬盘的部分管理功能，从而具备强大的数据保护和还原功能，可防止误删除、误格式化、感染病毒等硬盘数据改变，在下次开机时能瞬间还原，其他功能还包括支持多引导分区等。

部分RTL-8139网卡的确能改造成硬盘还原卡，方法如下。首先，在计算机中插入一块8139网卡。进入DOS环境，利用特殊软件导出此8139卡中的93c64串行存储芯片的内容，然后修改存盘文件8139x.map的内容，此文件为文本文档，用Edit命令修改即可。从EC开始的4个字节为厂商信息，必须修改为57 FF 14 57。此外，卡号末尾的第一个字节10需改为14。这两个地方修改完成后存盘退出，最后将此文件写入网卡即可。

四川　龚胜

读者　赵铮问：我在N年前买了一台品牌电脑，配置早已过时，最近打算新装一台机子，**现请教两个问题：一是以前电脑上哪些配件还可"废物利用"？另外，我很喜欢玩游戏，知道显存带宽很重要，请问带宽如何计算？**

答：能保留哪些配件，要看你对升级后电脑的具体要求。通常老电脑上的硬盘、光驱、键盘鼠标、显示器这些配件如果你愿意的话，肯定是可留用的。但硬盘容量如果低于10G、显示器尺寸小于17英寸就没有多大的保留意义了。网卡、声卡这些配件当然也可留用，不过现在主板都全部集成网卡、声卡。

显存带宽的计算公式为：显存带宽=工作频率×显存位宽/8，而显存位宽=单颗显存颗粒位宽×显存颗粒总数，很显然提高显存带宽可从提高显存工作频率与位宽这两方面入手。但单纯提升显存频率也带来高延迟、高热量等问题，因此增加显存位宽就成为高端显卡的首要选择。目前顶级显卡的显存位宽多是256位，中高端显卡也达到了128位。

四川　龚胜

读者　零度空间问：我有台老笔记本，现在希望能买台刻录机保存一些资料，请问老笔记本能否连接刻录机？

答：笔记本电脑升级刻录机有以下几种情况：如果有内置光驱，可考虑换芯或直接换为刻录机；有USB接口的话可用USB接口外置的刻录机，这是最方便的，但连接USB

客座专家 龚胜 苏旅

1.1的最高刻录速度只能达到6×左右，而且不能使用用DVD刻录机，因为其最低刻录速度也在9×以上，若可用USB 2.0或IEEE 1394接口就比较理想了，能做到全速刻录。如果没有USB口，可用PC卡接口的刻录机，也可选择SCSI（PC）接口的刻录机。要注意本本的PC卡接口是16位还是32位的，若为16位，则只能达到较低的刻录速度。

四川 龚胜

读者 李柯问：我有个纯DOS的游戏ISO镜像文件，不知在DOS下有何种软件可虚拟光驱并引导该文件？我有几个容量是1GB～2GB的大视频文件，如何切割？

答：在很多软件网站都有一个特制的程序(SHSUCDHD和SHSUCDX）下载，可使ISO镜像文件在DOS下被虚拟成光驱并顺利读出，你可使用Google搜索"DOS ISO 虚拟"之类的关键字就可找到。不过要注意的是，ISO文件名不要在8个ASCII字符以上，否则DOS操作系统不能完整识别出来。此外，如果有可能的话，你可先用WinISO之类的软件将ISO文件解压到硬盘某个目录下，然后再用DOS下的一些虚拟目录如FAKECD软件把该目录映射为一个驱动器即可。对于视频格式的大文件，现在有很多切割软件都支持。不过，最简单的办法就是使用WinRAR这个流行的压缩软件。使用方法：用鼠标右键点击大文件，再选择"添加到压缩软件"，在准备压缩时，压缩方式选择"存储"而不是"压缩"选项，而压缩分卷大小则选择合适的参数（如CD光盘容量650MB）即可。

湖南 苏旅

读者 郭大卫问：我的电脑上网时IE浏览器会不时地蹦出一个新页面，而且安装了一些拦截软件也无法拦住。请问怎么办？

答：上网时弹出网页和广告是许多人遇到的麻烦问题，一般用一些广告拦截软件即可解决，如金山网镖和Zone Alarm的新版都带有这些功能。此外，3721.com、Google.com等网站都提供了浏览器插件或工具条的解决办法。当然，也有可能是病毒发作导致的问题（俗称"浏览器劫持"症状）。它对系统的干扰主要是修改注册表实现的，让Explorer.exe进程调用一些DLL文件（如Usign.dll或Dtap.dll、Dtservice.dll之类），从而实现对IE浏览器的干扰。这样，使用一般的杀毒软件在查杀时，因为被正常的系统进程调用，所以无法直接查杀。解决办法是：首先用安全模式启动Windows操作系统，然后使用一些进程管理软件将对应的DLL病毒文件锁定或终止，再搜索硬盘的DLL病毒文件名并将其改名或删除，最后使用Regedit之类的注册表修改软件将跟DLL病毒文件相关的信息删除掉即可。

湖南 苏旅

读者 达美问：我最近做了几个Ghost镜像文件，但奇怪的是不能用Ghost Explorer打开编辑。还有，为什么在用Ghost恢复系统时，硬盘速度那么慢？我的主板和CPU分别是KT266A及AMD XP1600+。

答：Ghost镜像文件不能被Ghost Explorer打开的原因有很多，如Ghost镜像文件本身有破损，自然不能打开。此外，如果制作Ghost镜像文件时使用的Ghost版本过高，而后来用的Ghost Explorer版本又过低的话，那么就不具备添加和删除文件等编辑功能。建议你下载最新版本的Ghost Explorer试试。用Ghost恢复系统时，磁盘速度慢有可能是以下原因：首先是在DOS下没有提前加载SMARTDRV这个磁盘高速缓冲程序；其次是在主板的BIOS设置中硬盘DMA的参数设置有误；还有，部分早期VIA芯片组主板的磁盘性能的确不佳，如果换成新版的VIA芯片组主板或Intel、SiS的应该会改善不少。

湖南 苏旅

读者 小包问：问个简单问题，**Word的DOC文本怎样才能转为PDF格式？**要注意什么呢？

答：PDF（Portable Document Format）文件格式是美国Adobe公司开发的一种电子文件格式，它具有设备无关性，不管是在Windows、UNIX还是在Mac OS操作系统中都通用。制作PDF文件办法有很多，比如Adobe自己就有一套Acrobat PDF编辑系列软件。最新版本的Word和WPS专业版都带有直接输出PDF文件的功能。此外，一些第三方软件也具备Word转换为PDF格式的功能，如ScanSoft PDF Converter、Macromedia FlashPaper、ABC Amber Text Converter等。不过，使用之前要备份源文件。而且有的软件对中文GB码的兼容能力不是很好，如果要转换，就要先把语言参数设置为简体中文GB码，否则容易出问题。

湖南 苏旅

读者 V8问：请问购买家用DV摄像机时，3CCD比单CCD好在什么地方？差距大吗？还有DV摄像机能当网络摄像头用么？

答：现在许多家用数码摄像机都采用了单CCD（电荷耦合元件）作为感光器件，而一些新型号的则使用3CCD作为其感光器件。3CCD特制光学棱镜能将光源分成红、绿、蓝三原色并分别进行独立处理，颜色素质和成像效果都要比使用单CCD的影像感应器大为改善。不过，如果3CCD的单个CCD尺寸太小的话，那么改善的效果也不会很明显。如果有条件，建议选择单个CCD大于1/4英寸的数码摄像机。DV摄像机作为网络摄像头使用，简直就是大材小用，也不利于器材的保洁。DV摄像机虽然有画面清晰色彩较好的特点，但普遍价格较高，而且大多数机型还带有自动休眠功能，长时间对按钮不操作则自动关机，再加上软件设置方面比较麻烦，所以DV摄像机最好不要作为网络摄像头使用。

湖南 苏旅

快评

《跟"虫魔王"一起拍月亮——浅谈天文摄影》文章内容很专业，然而深入浅出的示范讲解，加上众多的图片演示，使得此中新手也能轻松看懂。虽然可能不会有多少读者真正去尝试，但只是看看也挺长知识的，是本期杂志中最值得看的文章之一。

《天上掉馅饼——系统性能优化软件实用指南》一文写得不错，没有像普通文章那样把系统性能的优化放在一点上，而是真正从实用角度出发，在系统的各个方面同时出击，使得各类用户都能从中找到自己所需要的内容，值得赞赏。**（快评手 涛tall）**

本期《光盘游戏好搭档——五款虚拟光驱软件优劣分析》一文引起了我的兴趣。这5款软件中我用过3款。最开始是用模拟光驱将光盘拷贝至硬盘，后来又用金山模拟光驱将数个文件（夹）制作成iso文件，如今则用Daemon Tools来读取游戏镜像。在电脑技术日渐成熟的今天，可虚拟的东西也多了起来，什么虚拟光驱、虚拟软驱、虚拟机等等，真可谓"虚拟无处不在"。 **（快评手 刘世俊）**



03期快评手将获得编辑部赠送的达音科精美耳塞一副。

请你点评：针对2006年第05期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

制作花絮

林晓：03期杂志一上市，"攻城略地"栏目中的《〈极品飞车——无间追踪〉极限指导教程》就获得了读者的喜爱，小红花送了一朵又一朵。因此我找到这篇文章的作者——数码赛车联盟（ITCA）的王博，让他谈谈写这篇攻略的心得体会。

王博：心得就是拿自己当"外行"。自己虽说是个职业玩家，可有时还得"装孙子"。这话怎么讲？因为当外行有五大好处：1.外行心里没底，生怕写错露怯，于是多花时间猛练游戏。2.当外行，能站在新手角度琢磨攻略教材怎么编，写的时候，造句填空尽量通俗易懂。3.外行没啥非份之想，万一读者觉得文章写得没劲，自己不致于精神崩溃。4.外行就得不耻下问，谁玩得有两下子，自己就天天找他"骂战"，逼着他把真本事亮出来。5.外行其实不怕游戏比赛，输了又能咋的？倒是某些内行玩不起电竞，闷在家里躲着。其实说来说去，一个人就怕闭门造车，一群人就怕"近亲繁殖"。走出去，请进来。人想往高处走，就得拉下架子，活得潇洒点儿，千万别"端"着。

来信问答

林晓：每天看大量天南地北热心读者们的来信，有新来的同事就问我为什么不集邮。集邮，真是挺有趣的，可是不还得把邮票从信封上剪下来吗，还得泡晒……我哪儿有这时间啊！不过，那些花花绿绿的信封丢了也真可惜。干脆，我集信封吧——很多信封都是风景名胜地、学校读书处的专用信封。一个信封，就是一张精致的名片，让我得窥大千世界，增长了好多见闻。从信封上，我知道了湘潭县第一中学，济南历城四中，湖北省孝感高级中学，荣城市第五中学，湖北省丹江口汉江中学，陕西省神木县第四中学，东南大学……还有吉林省的白城工业区，河南辉县市万仙山风景区……我最喜欢的，是山东理工大学的信封，因为那上面不仅仅有漂亮的大学校园，还有"厚德博学笃行至善"这8个令人回味无穷的字……



网友 5326451

林晓姐姐：你好！

我看大软已有一年多了，每期我都买。可是前些日子因为考试，今年的第二期我没买到，请问我该怎样才能买到？

林晓：到我们的读者俱乐部邮购就可以了。单期杂志6.80元，如果要挂号，需要再加5元。**汇款请寄：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室收（邮编100036）。**

汇款单上要注明你所购买的内容（如"购大软2006年02期"）、通信地址、真实姓名及邮政编码，以便领取杂志。

网友 zhouyingqian

请问你们那里有没有"仙剑三"的豪华版出售？广西这边有没有你们的软件店？

林晓：实在抱歉，编辑部不销售任何东西，我们没有"仙剑三"的豪华版出售。编辑部目前也没有任何合作的软件商店。

编辑部的故事3

欢欢喜喜过大年

■本刊非专业八卦记者 林晓


乔家大院

今年北京的鞭炮“禁改限”，久违的鞭炮声又在北京街头“噼哩啪啦”响起，真是“爆竹声中一岁除，春风送暖入屠苏。”忙碌一年的大软编辑们，难得有了两周的春节大假。攒了一年没睡够的瞌睡，总算可以偿还了……

百善孝为先，喜庆团圆的节日自然要陪爸爸妈妈一起度过。于是，编辑部中的各位同事，早早就为了能买到一张回家的车票四处奔波……实在回不去的，也将年终奖金如数寄回家中，表达自己对家人的一份至诚心意。

我很幸运，因为家就在北京，省却了套票之苦。不过，因为妈妈一句“每年都在家里过年太没有意思了”的话，于是就为爸爸妈妈精心策划了山西平遥之旅。春节我从来没出过门，这可是赶鸭子上架头一回。计划买1月27日小年夜的票，到平遥过除夕，大年初一回家。谁知到27日火车票还很难买，连站票都没有，最后买了除夕晚上的2519次慢车。这慢车，的确很慢，600公里要走10个小时。在某站停下后，此车就仿佛安营扎寨一般纹丝不动。慢归慢，这列车几乎是准点到站。怎么回事？原来司机同志会加快车速，狂追猛赶……

临到出门，妈妈忽然惶恐看不到春节晚会，我再三向她保证肯定能看到重播后，她老人家才高兴起来，说这么多年还是第一次全家集体外出。我听了深感惭愧，原来成年以后真的就不曾陪双亲外出旅行过，这是我的错，以后要多加弥补。


古城街道

选择平遥，不仅仅因为它是世界文化遗产，盛名在外；还因为山西本地民俗浓郁，希望能过个有中国传统风味的春节。平遥以保存完好的城墙、明清建筑、晋商票号和牛肉出名。当地典故很多，去过的人回来说要事先好好了解，才会觉得一物一器都含苞中华文明。在平遥和祁县，老人购票都有优惠，70岁以上的老人甚至免票。既然是陪爸爸妈妈外出旅行，自然事事都要遂他们的心意才好。买的火车票是去平遥，老妈临时决定先去位于祁县附近的乔家大院，再去平遥，我们就提前在祁县下车。老人都比较注意节约，吃饭的时候要吃得干干净净一点不剩，参观购物也都看得仔细入微。慢慢地我这急性子也学会了放慢脚步，揣摩父母心情，哄他们开心。

平遥风俗，院子里从除夕夜开始烧火堆，象征新年红红火火越过越旺的意思。我和爸爸妈妈在旅店院子中烤这“旺火堆”，到处是大红的灯笼，心里荡漾着温暖平静的幸福。

初九编辑部上班，时逢大雪。不管家在多远的地方，同事们都深一脚浅一脚地踩着厚雪按时到来。欢欢喜喜的大年，成为记忆中美丽的一幕。

群编之春节


虾疯：大漠小虾之爱猫（来历见去年21期之读编）已经长大，春节期间被林晓姐姐和网络编辑MM收养，表现据说很“不错”……

Artec：无事，春节在家养病了。

电子土豆：没办法，每天中午起床第一件事就是洗脸刷牙，然后去赴宴。

Cross：无事，春节只在家看电视剧。

suki：无事，春节只是耍WoW。有对联曰：白天围城开车跑，晚上魔兽把级升。横批——只吃不睡。

田小猛：逛庙会，去后海冰场滑冰。庙会上会抖嗡子的人可是越来越少了。（嗡子，乃空竹之小名是也）

鸡尾巴上的闲言碎语

■正牌八卦记者 冰河

“要过年喽，要过年喽；新年好，新年好……你搞到车票了么？”

鸡年的尾巴上，编辑部里充斥着此类带苦笑的问候。没办法，来自天南地北的《大众软件》同仁，在岁末编辑稿件的同时，想尽办法购买回家的火车票。8神经要回成都，大漠小虾要去西安，星尘要去重庆，都是拥挤到极点的路线。虽然编辑部“博票”达人答笛老早就群发了《大众软件内部博票指南2006版》，但谁也没有想到今年的火车票如此难买。于是有人暴走，有人抽疯，还有人则在网络上不停刷新，希望能有运气抓到根“救命稻草”。嗯？SAY站在那里指手画脚干什么？买不到票发疯了？“我可不管你们买不买得到票，过节前谁要是不交完该交的稿子就想跑，除非他从我的尸体上跨过去……”原来他是本期的幸运责编。

票要买，稿子也要做完，不过辛苦了一年，纵然火烧屁股，杂志社众人也要坐在一起找个乐子。编辑部领导充分理解大家一年的辛劳，决定晚上集体聚餐，而且餐后还有精彩的歌咏比赛，优胜者将得到MP3、“魔兽”玩偶、DVD等羡慕已久的奖品。有如此好事，编辑部众歌神一拥而上，报名者众。于是在晚上的正式比赛之前，不得不进行一次“海选”，挑选最有潜力、最有人气的选手争取晚上决赛的“金嗓子”称号。

歌曲比赛之前，让我们先为了一年的辛苦慰劳一下自己的肚子吧。《大众软件》杂志社包括采编系统、发行系统、美术系统等百多号人分成十几桌，举起酒杯欢庆又一个新年的到来，同时集体到临桌祝酒感谢一年来的支持和帮助。

“感谢一年来的拖稿，明年再这样我们就直接用酒瓶子问候你们。”这是需要做责编的编辑们感谢记者组的支持。

“明年共同努力，把我们的发行量和广告额再上一层楼。”这是广告部与发行部的同事们在共勉。

“为了部落！”这是“魔兽”游戏爱好者们在欢呼。杂志社里的“魔兽”迷可是不少。

“鲜血与雷鸣。”众人回应，不过也夹杂着“愿圣光保佑你们”的祝福。有联盟！如果放在平时，恐怕是一个大火球早就丢过去了，接下来就是冲锋、破甲、闷棍、变羊……但看在辞旧迎新的份上，那边又有人在祈祷世界和平，就让部落和联盟和平地共处一晚，举杯畅饮吧。

饭后的二楼演艺厅，通过海选的选手们早已急不可耐要施展自己的歌喉，不过要通过台下众人的苛刻眼光获得大奖还真需要有些实力才行。进门之前每个观众都被发给了一个巴掌形的“超级拍”，如果唱得好，那就用来鼓掌；如果不好，嘿嘿，相信大家都知道什么叫做“874”……激烈的角逐难以用言语形容。有走抒情路线唱《花瓣雨》的，有走性感路线唱《想你的365天》的，还有走团队路线唱了《打靶归来大软版》的，不一而足。不过长发飘飘的摇滚青年——美编“好大一条柴火”凭借一曲气势非凡的《梦回唐朝》打败了所有竞争者，获得了最后的大奖——平板DVD，以及“大众软件超级金嗓子”的荣誉称号。



我们是最佳啦啦队

鼓掌

做个小游戏

“超级金嗓子”产生了

社领导高歌一曲贺新春

DR留言板

尊敬的各位编辑和记者：你们好！

我在看了你们那次关于爱普泰克网E拍"低价骗局"的专栏评述以后，发现近来电视广告里类似的产品越来越多。比如说现在许多地方卫视台正在热播的"XXX数码王"和"XXX摄手星"等，有四五个在大力炒作中。

这些东西大多模仿爱普泰克网E拍的宣传手法，都把一机多用作为卖点，称可看MP4、可听MP3、可作DV、可作DC、支持录音功能等，只是模棱两可地表示自己的机器画质如何如何的好、用途如何如何的多，而对一些关键的技术参数避而不谈；同时打出诸如1580、1680元的低价吸引消费者。

我是大软的老读者，也对计算机和数码音像产品有所研究，知道功能越多，整体质量越低越像"玩具"的道理。希望编辑记者们能推出一个关于它们的后续专题，揭露其虚假广告背后坑人的实质。

一位来自广东的学生读者——Liu Yun

林晓： Liu Yun，你有很敏锐的目光和社会责任感，这让我非常高兴。关于类似爱普泰克网E拍这样产品的问题，我们已经在近期杂志中作了详细分析，希望对消费者有一定的帮助。

From malaoliu2604

大软情永难忘

记得我当时第一次买大软是在04年05期。当时正好学校里组织活动，我看报亭那有这金闪闪的"软件"两个大字，于是飞快地冲了过去买下来。阅读后发现这杂志十分好，我十分喜欢，真后悔没早点认识它。看了1年多大软后，我见人家都投稿，怀着试试看的心情也投了稿子。没想到在05年第22期上居然看到我了的文字，并在一个月后拿到了50元稿费。当时我十分高兴。如今时间飞逝，我即将面临中考。在我祝愿自己能考出好成绩的时候，也祝广大读者心想事成，同时也祝愿大软越办越好！

林晓： 这叫什么？缘分啊！50元并不多，却是malaoliu2604学习电脑有所收获的开始。希望大家能将理论知识和实践结合起来，将杂志上的黑白字句真正化成肚子里的墨水文章。

From **高林**

林晓JJ，你好。我是大软的新读者！这是我第一次给你写信，我叫小林，是一名高中生，我的理想也是当编辑哦，希望有一天能到大软当编辑。我在学习之余，也喜欢玩游戏。我现在玩RF，不过很头疼，那游戏外挂太多，搞得我郁闷。我在学习之余玩玩游戏，只是为了放松一下。但外挂那么多，玩游戏还憋一肚子气，放松不成还要生气就比较郁闷了。在这里，我希望大软能刊登些关于外挂危害的文章！提倡大家文明、公平地游戏，还我们一片游戏的净土。

算起来，我要参加08年的高考，玩游戏的时间也只有一年半了，所以我希望我能在这一年半的时间里开心游戏，也希望游戏有个公平的环境！反对外挂！鄙视外挂！

林晓： 关于外挂，我们制作过一系列的专题文章进行批评、揭露和跟踪。我们反对这种破坏游戏平衡性的行为。现实生活中需要"诚信"，游戏也不例外。

河南 张伯伟

因为当兵，2005年的大软有很多期都没有买。还好年底的时候个人事务基本上稳定了下来，开始继续购买大软。经过各个渠道的收集，现在才收集了9本。我想咨询一下编辑部，可否有2005年大软的合订本卖？还有，是否能够增加一些读者互相交流的版面，让大家通过大软成为朋友，多谈谈和大软有关的种种有趣故事？

林晓： 2005年大软没有制作合订本。读者俱乐部有少量的过刊可以购买，你可以先打电话或E-mail咨询一下，看看他们那里有没有你缺少的杂志。读者俱乐部的电话是010-88118588转8000，E-mail是club@popsoft.com.cn。至于你说的互动交流版面，DR留言板就是专门留给读者的。有什么话尽管在这块留言板上说吧。留言信箱是linxiao@popsoft.com.cn，或者来信至北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层林晓收（邮编100036）。

From **只要你还在**

林晓姐姐：您好！读大软已经6年了，到今天大软还能在我身边陪着我。现在每看到一期大软都会使我想起我的一个非常好朋友，他已经到国外留学去了。虽然他走了很久，可我还是总会想起和他玩游戏的时候是多么开心，尤其在一起玩暗黑。我和他都是游戏迷。暗黑II一出来我们就迷上了它。记得有次我们一起连线玩，居然玩了28个小时。没吃饭，也没喝水，连厕所都没去，就是坐在那里玩。回家时只感觉到手酸酸的，呵呵真的是爽啊！还有和他一起玩《石器时代》，我们俩不用外挂练到了60多级，付出了好多好多的努力，在别人看来都是奇迹啦。可惜现在他在国外，我们天各一方，很难再像以前那样痛快地一起玩游戏了。多少人的游戏玩伴还陪在左右啊。回头可再看看现在网络游戏中的虚伪，有几个是真正的游戏伙伴，都是你骗我我骗你的。我想也只有身边的玩伴才算得上是真正的朋友！希望大家都能珍惜身边的一切，有真正懂得自己的朋友，是一种多么宝贵的幸福。我希望大软能成为我们真正的朋友，写出你们的心声让我们聆听。

林晓： 任何地方都可能存在朋友，也都可能存在坏蛋。关键是我们要有明辨是非的能力，对不对？至于大软，愿意永远是你们忠实的朋友，在你们需要的时候，竭尽所能。

河南 杨文科

对于菜鸟级别的我来说，贵刊的一些内容尚显高深，但我相信有大软陪我一路走下去，我一定会成为一名老鸟的。

跑跑卡丁车 CRAZYRACING “一语点睛”活动



2006年全民休闲网游《跑跑卡丁车》大家一定都玩过，看了这张图片后，你有什么想法吗？如果是你，你会怎么说？你会怎么做？把你心情彻底抒发出来吧。用合适的文字填在图中空白的泡泡对话框中。向前看，XBOX360、PSP、NDS正在等着你！

活动内容：

以类似“看图说话”的方式，让玩家写上一句该截图中人物的对话参与我们的活动。评选出最生动、最有趣、最符合当时情景的作品。

回函方式：

回函时间：活动开始至4月15日止（以邮戳为准）

回函地址：上海市徐汇区钦州北路1066号71号楼3楼　世纪天成活动组　邮编：200233

公布获奖名单：5月1日，在《跑跑卡丁车》官方网站（http://www.popkart.com/）公布

回函信息：姓名、年龄、通讯地址、邮编、手机（宅电）、世纪天成会员用户名

（如无请在该地址注册http://member.tiancity.com/）

奖项设置及预算

一等奖	一名	X-BOX360	价值：5000
二等奖	二名	PSP游戏机	单价：2000
三等奖	三名	NDS游戏机	单价：1200
参与奖	100名	精美礼品一份	单价：20

回函信息：

姓名	年龄	通讯地址	邮编	电话	世纪天成用户名

如无世纪天成会员用户名请在该地址注册：（http://member.tiancity.com/）

活动情景图：（见附图）↑





移动音乐新玩法 《劲乐团》手机版隆重推出

当你正热闹地敲着劲乐NOTE的时候，突然停电怎么办？当你等车旅行无聊透顶，手痒痒怎么办？当你的劲乐好友想与你切磋游戏，你的电脑却没在身边怎么办？让手机《劲乐团》帮你忙！

作为带领时尚游戏潮流的久游网向来都以创新、开拓的精神，努力拓展适合现代生活的网络游戏空间，在移动便利大行其道的今天，手机休闲成了时尚一族的必备元素，因此近期久游网将隆重推出《劲乐团》手机版，让你随时随地玩音乐，自由音乐个性随时都能充分体现！

目前，《劲乐团》手机版已进入测试阶段，新推出的《劲乐团》手机版保留了PC劲乐团的原汁原味，并精选其中歌曲加以制作。不少《劲乐团》粉丝熟悉的歌曲都将能在手机版上找到。第一批即将上线的歌曲曲目已揭晓，共有10首歌曲以单曲加合辑的形式成为手机版的开篇曲目。《V3》《幽灵圣典》这两首经典曲目是必选之作，新歌也有加入，如《嘻唰唰》《砰！砰！砰！》《劲舞狂爱曲》，还有圣诞版合辑包括《白色圣诞节》《圣诞节的回忆》《欢乐颂》及《孤单颂》4首。以手机游戏容量来说，内容很丰富哦！

当然大家最关心的还是目前劲乐团手机版支持的手机型号，由于正在测试阶段，因此目前支持的品牌限于三个大众品牌（见下表），在以后将会逐步增加更多的品牌及型号供您挑选，同时开通久游手机游戏官网：http://mobile.9you.com 和 手机WAP官网：http://wap.9you.com（请用手机访问）。



具体列表如下：

索爱——K600C、K608、K700C、K700I、K750C、K750I、K758C、K758I、S600C、W550C、W550I、W800C、W800I、Z800C、J300c、K300c、K300i、K500c、K500i、K506c、K506i、K508c、K508i、Z520c

诺基亚——3230、6260、6600、6630、6670、6680、6681、7610、3220、5140、6020、6021、6030、6060、6101、6102、6111、6170、6230、6230i、6822、7260、7270、7360

摩托罗拉——C975、E375、E390、E398、E550、V3、V300、V303、V360、V400、V500、V501、V551、V600、V600I、V635、V80、V980、C380、C381、C390、C650、V180、V188、V220、V226

虚拟交易

——从幕后到台前

五年前《传奇》进入中国市场的时候，没几个人能预料到网络游戏会像今天这样火爆，直到《魔兽世界》在2005年登陆上海滩，我们才惊奇地发现网游产业的潜力原来是如此强大。到现在，网络游戏产业链越来越长，虚拟世界与现实生活之间也不再那么泾渭分明：从玩家之间的点卡换装备到众多的金币售卖网站，两者之间的联系日益紧密；小到零星的金币交易，大到“一掷千金”地购买帐号或千金马，玩家们也越来越善于利用这种联系，自由自在地享受游戏的乐趣。

所有新生事物都是脆弱的。要在现实世界中实现虚拟物品的价值也并非易事。一方面，游戏厂商用一些“霸王条款”给玩家设置了重重障碍，不支持甚至阻挠玩家的交易；另一方面，屡见不鲜的交易欺诈行为也让许多玩家心有余悸。虽然偶尔的封号或舞弊行为并不会造成太大的损失，但玩家的热情仍会被严重挫伤，游戏的心情会受到影响，对游戏的忠诚度也会随之下降。

正是这些难题在一定程度上刺激了虚拟物品网上交易平台的诞生。本质上说，交易平台就是一个网上市场，旨在以规模化、程序化的模式实现虚拟游戏与现实世界的对接。一个出色的平台应该具备三个特征。首先，它应该拥有强大的交易渠道，保证玩家可以随时随地、随心所欲地买到想要的东西；其次，它应该拥有安全可靠的保护机制，确保玩家的权益不受侵害；最后，它应该拥有人性化的管理机制和迅捷的供货机制，既能提供卓越的B2C服务，又能为玩家的C2C交易提供值得信赖的安全保障。作为全国首个虚拟物品交易平台，忽悠财富网www.whoyo.com.cn立志成为全国最优秀的交易平台。

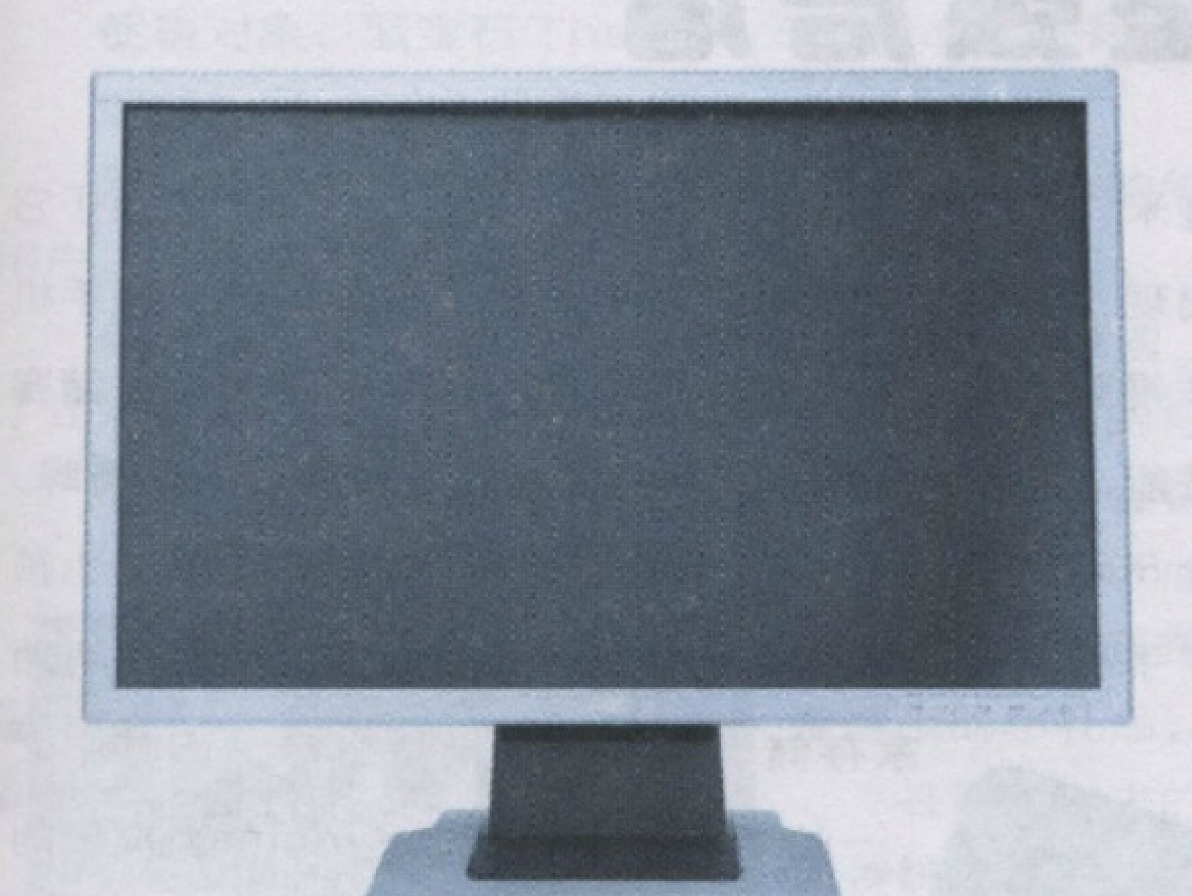
除了平台交易，金币卡购也是一个极富创意的方法。所谓卡购，就是指玩家首先购买交易网站发行的预购金币卡，然后凭卡号和密码向网站兑换游戏道具。采用这种方式，玩家可以省去银行转帐、网上下单等诸多麻烦。忽悠财富网正在对卡购模式做出重要尝试。凭借晶合时代这样的知名渠道商以及实体卡和网上虚拟卡的同步发行，忽悠财富网力求保证全国各地的玩家都能方面快捷地买到金币卡。

金币卡是一种预付费的充值卡，无疑需要一流的信誉保障、雄厚的经济后盾和强大的渠道支持。作为新加坡上市公司netelusion旗下的重点扶植对象，忽悠财富网拥有毋庸置疑的良好信誉和傲人实力，辅以晶合时代的渠道威力，我们必将在金币卡领域开创一片崭新的天地。

网络游戏产业方兴未艾。随着玩家力量的壮大、消费的理性化以及各个平台的健康发展，虚拟物品现实价值的实现指日可待。在这趋势中有所作为就是忽悠财富网的最终理想。

体验宽屏显示，感受“无极”视界

——AOC 193FW



众所周知，“宽屏”成为数字生活的大势所趋，笔记本宽屏的概念已从2004开始全面风行。而液晶显示器领域的“宽屏”似乎乍暖还寒，有厂商牛刀小试，有厂商坐山观望。2006新年伊始，作为国内一线显示器大厂的AOC率先吹响进军19寸宽屏的号角，强势推出了AOC 193FW，让我们一起先睹为快。

AOC 193FW：体验宽屏显示，感受“无极”视界

喧嚣的市场背后通常维系着技术的革新和价格的蜕变，最近波澜不惊的液晶显示器市场却伴随着巨片《无极》这一时尚热点再度风生水起。据笔者了解，这一切全因全球最大显示器厂商AOC冠捷在日前推出“宽无极”主题理念下名为“倾城”的首款宽屏产品——AOC 193FW。

16：10，19寸的宽“无极”

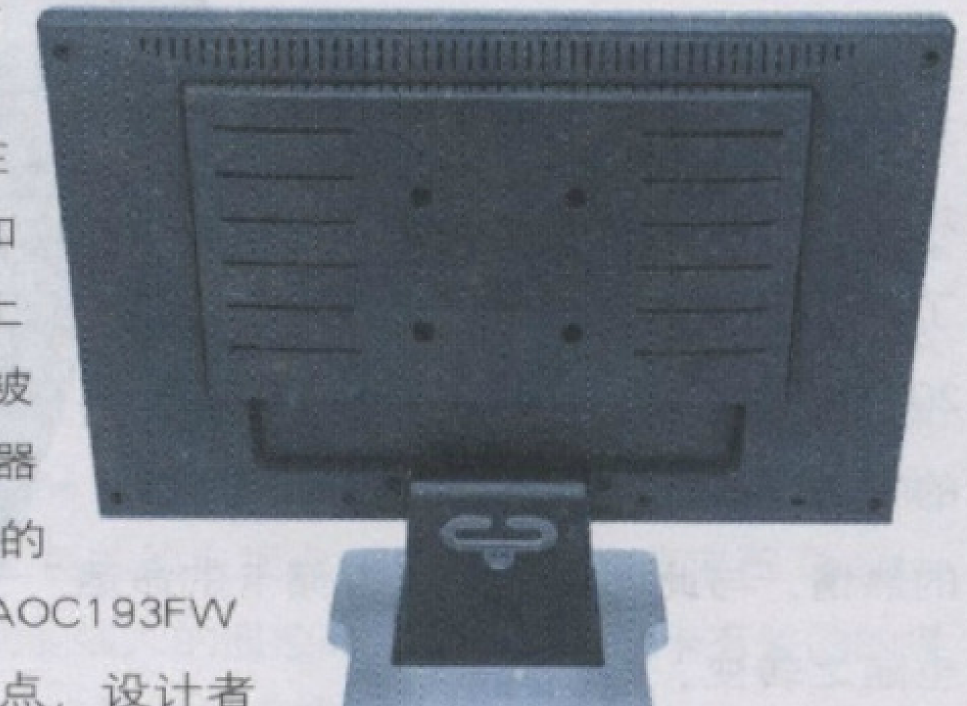
16：10，更加接近黄金分割比1：0.618的神奇比例，在使用中更加符合人眼视物的习惯，比传统的4：3宽屏看得更舒服，更无压力。

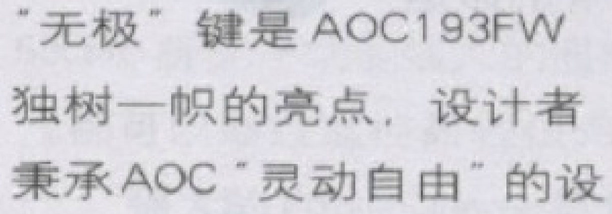
同时，支持宽屏的游戏也开始渐成主流之势，而数字家庭、HDTV的流行更加刺激着宽屏液晶的神经。当你在欣赏DVD大片时，再也不必烦心在屏幕上下各自出现两个黑屏条，由于19寸液晶的屏幕更大，所以可视面积也更大，据测试，19寸液晶对比17寸液晶可视面积增加25%，而对比15寸液晶的可视面积则更是增加了60%之多。如果说17寸显示器给人带来的视觉感受大约相当于坐在客厅里观看25寸电视机，而要想媲美最新的31寸乃至34寸大屏幕彩电，19寸的显示器就显得必不可少了。

虽然19英寸宽屏只比普通的19英寸LCD在长度方向比宽出了35mm，但正是这宽出的35mm，让19英寸宽屏在很多应用上比普通19英寸更有优势。通过一些权威媒体的综合评定，19寸宽屏除了在显示面积、电子书阅读方面略弱于普通显示器之外，19寸宽屏在文字编辑、网页浏览、图形处理、游戏画面等实际应用领域均大胜对手。换种说法就是宽屏LCD提高了屏幕的利用率，是一项非常划算的投资。

绝色“倾城”，AOC193FW的宽“无极”

从外观上看，AOC这款193FW显示器就显得非常与众不同，作为“宽无极”设计理念下的第一款产品，造形简约时尚，并且采用了目前流行的窄边框超薄设计，相信无论放在哪里，都能引起一片羡慕的目光。





尤其值得一提的是，AOC 193FW在外形设计上和易用性设计上的独到之处。被设计在显示器的边框右下角的“无极”键是AOC193FW独树一帜的亮点，设计者秉承AOC“灵动自由”的设计理念，采用了全球显示器首创的薄膜式开关，改变了显示器上传统的突出型按键，防灰尘进入，大大增强了使用寿命，加上按键被整体嵌入机器面板本身，做工精细，浑然一体，手感舒适度是其他液晶显示器难以企及的，真正体现了AOC设计的“以人为本”。

这款液晶显示器能被起名叫做“宽无极”，自然在画面方面有着良好的表现，影片《无极》开场的镜头中“蔚蓝炫目的天空，绵延起伏的黄色山峦，光明的八百红衣将士和两万黑衣蛮人”一切表现都相当的自然。作为一款仅售2999元的19英寸宽屏液晶显示器，却拥有1620万色的色彩，1440 × 900的分辨率，8ms的主流响应速度，300流明的亮度，对比度500：1，可视角度160度的技术指标，可以说AOC 193FW的性能和价格比是非常能令人满意的。

AOC 193FW宽屏作为新年度主流液晶显示器中的一个亮点，与其他宽屏19英寸液晶相比，主流的技术指标规格和相对低廉的价格也让它成为一款市场上性价比非常高的19英寸液晶显示器，对于有需求的用户不妨可以考虑下手了。

Kingmax microSD存储卡
——3G手机的坚强后盾

今天，手机存储卡市场的火爆和美好的前景已经是有目共睹的了，但是手机存储卡作为手机的配件之一，如果没有手机功能的发展和演进，如今蓬勃的手机存储卡市场一定是无从谈起的。因此在谈论它之前，不能不谈及到它赖以生存和发展的母体：手机。

中国手机的发展历程大致可以分为模拟手机时代、GSM时代、2.5G时代和3G时代，在模拟手机时代和GSM时代，因为功能的单一，手机的外接存储卡基本上是没有用武之地的，但随着社会生产力的进步，手机产品技术升级和功能更新的速度越来越快，带来了2.5G手机的成熟和3G的降临，从2002年的"和弦年"一直到2005年的"音乐年"，消费者都显示出了极大的热情，与此同时，手机存储卡的命运也随之转变。

那2006年是否就是"3G年"了呢？与模拟手机时代和第二代GSM相比，第三代的功能主要是在传输声音和数据速度上的提升，它能够处理图像、音乐、视频流等多种媒体形式，提供包括网页浏览、电话会议、电子商务等多种信息服务，这对手机内存提出了更高的要求。但是根据塞迪顾问统计数据，2005年8月中国销售的手机容量大于16M的比例只有11.7%。即使手机拥有大于16M的内存，这些存储空间也只能存储数量有限的图像、视频等文件，消费者更不能随心所欲地安装和运行一些手机应用程序，手机存储容量限制了手机功能的进一步扩展。因为在研发扩大手机内存的技术方面开发难度大和存储介质成本高等原因，很难很好地解决手机内存普遍较小的瓶颈问题。于是，手机的外接存储卡就被推到了台前，承担起了扶持3G时代的重任。

这是SD家族的最新产品，体积只有11 × 15 × 1立方毫米，是手机存储卡世界中最小的"小个子"。由于它的出现，手机制造商可以在不改变手机体积甚至将手机制作得更小的前提下，给手机加入强大的可移动存储容量性能，在问世之初，就得到了摩托罗拉等巨头的青睐，因此microSD的兴起不仅代表了手机存储新技术，也预示了手机存储卡未来的发展方向。在当前，全球只有两家存储卡厂商可以批量生产，而其中之一的老牌存储卡厂商Kingmax推出的microSD显然更具竞争力。

也许将来Kingmax microSD会被更先进的产品所取代，但是不能否认，在此时此刻它是最好的：15mm × 11mm × 1mm的"身材"无"人"可比；采用SLC闪存技术打造的高速的数据传输速度，比其它采用MLC的microSD快三倍，为影音文件的播放营造了一个"无限畅通"的环境；2.7V—3.6V的工作电压降低了耗电量，是其它采用MLC的microSD寿命的十倍，在延长手机待机时间的同时延长了电池的使用寿命，用户尽可放心大胆的使用；搭配上转接卡就可以完全兼容市面上所有支持SD存储卡的数码产品，实实在在的"一卡多用"；规格由32MB至512MB，任用户选择。此外，Kingmax microSD与其他品牌microSD相比还拥有着更多的价值：Kingmax全球独有的PIP封装技术，让microSD防水防污并且远离假货，打造了全球第一片防水的microSD；Kingmax还打破了一直以来存储卡黑色统帅的传统，让microSD拥有了鲜艳的颜色。多年来的努力，使Kingmax在众多存储卡之中卓尔不群，成为存储卡阵营中的佼佼者。

3G手机将成为通信产品的主流已经毫无疑问，而Kingmax microSD则作为3G手机的后盾存在着，对于一个科技爱好者来说，我们希望这个后盾足够坚强，并期待着Kingmax为3G手机创造更多的惊喜。

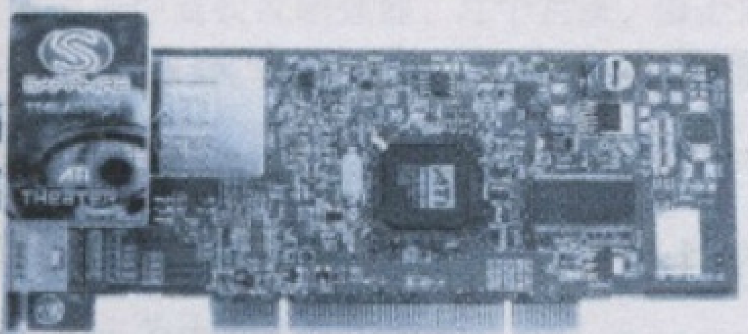
蓝宝石 Theater 550Pro 喜促销

促销对象：蓝宝石 Theater 550Pro 电视卡

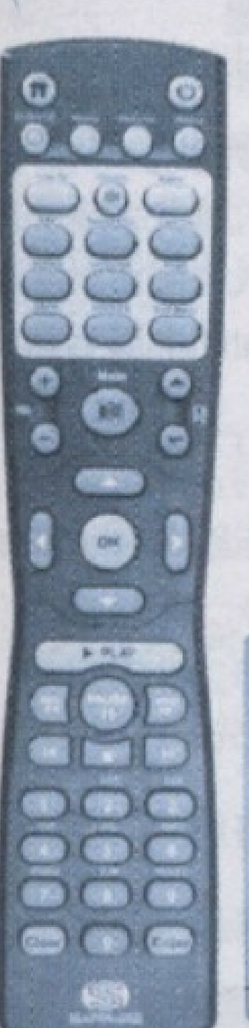
促销礼品：GP7 号充电电池一对

活动方式：凡在促销期间购买蓝宝石电视卡的所有用户，均可获得充电电池一对。（赠品送完为止）

新春佳节已过，作为ATI全球合作伙伴——蓝宝，为了让消费者可以在欢度佳节的同时而不错过精彩的电视节目，特地推出针对蓝宝石 Theater 550Pro 的促销活动：在活动期间，只要购买蓝宝石 Theater 550Pro 电视卡，都可以获得蓝宝送出的小礼品。



在刚刚过去的中国传统节日——新春佳节，大家是否已经为期间播出的众多精彩节目而激动不已呢？但是对于那些在节日期间仍然要坚守各自的工作岗位的人们来说，这些精彩节目与他们无缘了，而即使是安坐家中的男男女女，也会因为不少精彩节目的播出时间相同而懊恼不已。这些原本令人烦心的事情，随着蓝宝石 Theater 550Pro 电视卡的出现，现在都可以轻松得到解决。用户可以通过电视卡在电脑上面接收电视节目，从而告别跟家人抢电视的时代，也可以利用电视卡强大的定时录制功能，把暂时无法观看的节目录制下来，精彩节目从此不再错过。



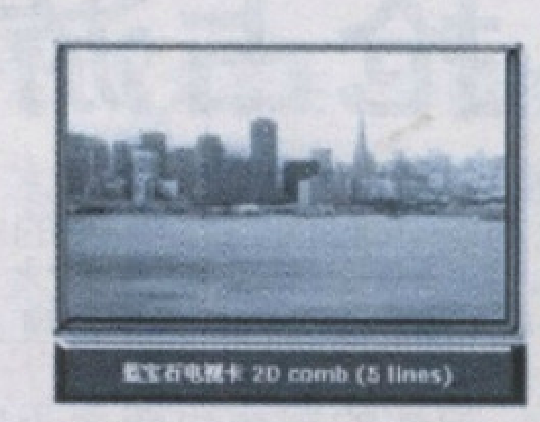






蓝宝石电视卡自带图像调整与高质量自动降噪功能

蓝宝石Theater 550Pro是目前电视卡市场上的佼佼者，甚至被称为史上视觉效果超强的电视卡。凭借其极高的品质，蓝宝石Theater 550Pro电视卡荣获2005年《微型计算机》杂志的编辑选择奖，编辑给予了："其电视接收画面清晰明艳，几乎超过了电视机的接收效果。降噪处理尤其优秀，能够有效的去除画面干扰，同时又保持了画面的细节，不像很多电视卡为了降噪而让画面过分柔化。"的极高评价！





高质量的 2D 梳形滤波（5lines）效果非常出众

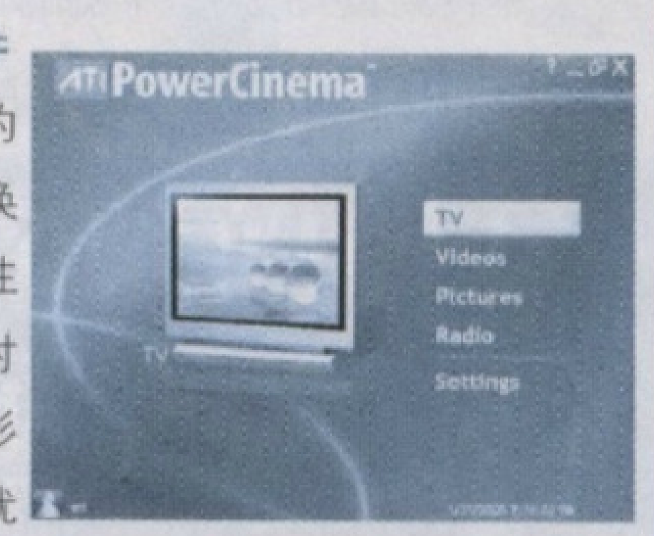




3D 数字属性滤波同样出色

蓝宝石 Theater 550Pro 的质量和功能相当出众，内建12Bit 视频解码器、高质量的 2D 梳形滤波、3D 数字梳形滤波器、MPEG-2 硬件编码器等特性使得这款产品在 FM 广播以及电视录放等应用上显得得心应手。更值得称赞的是，这款产品提供了对 WindowsXP 的 Meida Center Edition 2005 的完美支持，而这一点是其他不少同类产品无法做到的。而电视卡配置的 PowerCinema 软件也可以轻松实现全方位的轻松操作。作为一款如此出色的的电视卡，蓝宝的这款蓝宝石 Theater 550Pro 标配了功能强大的遥控器，所有与电视卡有关的的操作都可以通过遥控器轻松完成。

强大的 PowerCinema 软件



对于长期使用遥控器的用户来说，遥控器需要更换的电池成为一笔不小的隐性开支，并且废旧的电池会对自然环境产生极大的污染影响。而这次蓝宝的小礼品就正是大家都需要的——电池。这次蓝宝随电视卡附送的正是有名的 GP 超霸的充电电池。蓝宝赠送充电电池虽然从价值上面并不是非常高，但是其意义却并不小。对于那些经常使用电视卡的用户来说，赠送的电池有效减少了日后更换电池的隐性开支，而且还有一个非常大的意义就是，使用充电电池可以为保护环境出一分力。目前废旧电池的处理已经成为了对自然环境的一个威胁，虽然蓝宝这次的促销活动受惠的只会是少数的消费者，但是更重要的是，蓝宝无论在产品的设计（多种类的精美静音显卡）还是在哪怕小小的赠品里都给大家传达的一个理念：环保。

功能如此强大的电视卡无论是想要把电脑变成一个娱乐中心，抑或打算把电脑转变为家庭数字影院的消费者来说，这款产品绝对是上佳的选择。

新浪UTalk 抢占游戏语音通讯制高点

2005年，国内网络游戏市场依旧保持了高速的增长势头。以WOW为代表的这些世界级大作均有高度的职业平衡性、组织严密的公会。国战的规模也随之不断扩大，如果玩家单凭等级高，一味猛冲猛打是无法占到任何便宜的。这样就需要玩家之间紧密的配合，才有可能赢取战争的胜利。战场上的战况是瞬息万变的，这就需要玩家在游戏的同时能够及时迅速地交换信息。而人类之间的沟通方式，最便捷最迅速的莫过于语言的交流。曾经有科学家做过实验，语言沟通的效率是文字及绘画的3倍。一句同样的话，稍稍改变语气就能够表达不同意思。玩家内部如果能使用语音进行交流，不仅能够提高作战的效率，平时还可以帮助玩家间沟通，增进同公会战友之间的感情。

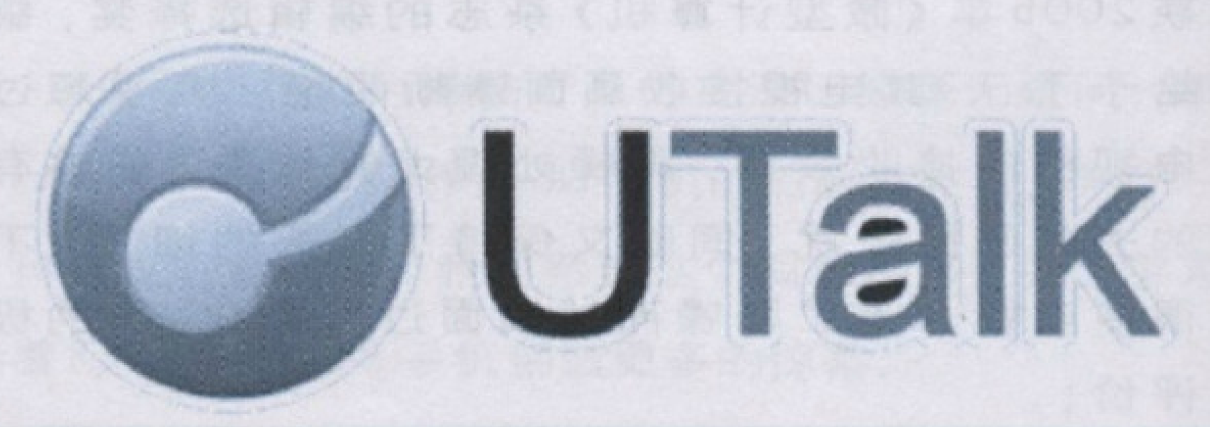
语言的沟通虽然方便，但是技术一直是限制玩家交流的一个阻碍。大型3D游戏已经占据大量的网络带宽，如果再使用语音通讯必然会造成游戏的卡机。虽然有一些国外针对网络游戏开发的语音通讯软件，不少大型的游戏公会也纷纷架设了自有的TS服务器。但架设服务器需要较大的成本，不是任何一家公会都有这个财力的。Teamspeak的全英文界面也让不少英文不好的玩家望而却步。难道国内就没有一种成本低、简单易用的办法，使玩家能够享受在游戏中畅所欲言的乐趣吗？

2005年8月，新浪UC针对网游玩家对于团队语音即时通讯的需求，凭借着成功研发运营一流即时通讯软件UC的技术力量，经过长时间的技术攻关，研发了真正适合中国网络环境的团队即时语音通讯软件——UTalk (http://www.utalk.com.cn)。UTalk针对国内并不甚好的网络环境，在内存及CPU占用率上均有了新的突破。笔者的机器配置为p4 2.4g CPU、DDR 333 1024MB内存，在游戏中使用UTalk只占用3700K—5000K的内存和2%—4%的CPU，远远胜过TS11900K—25000K的内存占用率。保证了即使机器配置和网络环境较差也能够在不影响游戏流畅运行的前提下聊个痛快。新浪的稳定、快速的服务器及优质快速的客户服务也保证了使用UTalk交流的质量。

仅仅是技术领先还是无法保证UTalk在语音通讯领域的王者地位，新浪UC在UTalk的功能上也做了大幅度的强化。在最新推出的1.6版里就大幅度强化了频道管理功能，不光可以在主频道下设子频道，子频道也可以设立进入密码。好友名片、UTalk资讯平台的推出，也是新浪UTalk在广泛听取玩家意见之后加入的功能。

市面上流行特点不同的上百款游戏，UTalk还专门针对每款游戏的特点推出了专用版的UTalk客户端，真正做到了与游戏的无缝衔接，使用针对具体游戏优化过的UTalk客户端，玩家可以更方便地沟通。目前《倚天2》《丝路传说》《天娇2》《破天一剑》等游戏已经率先有了专用UTalk客户端，而其他游戏的专用客户端也将陆续登场。现在每天都有数万玩家通过UTalk在虚拟世界里一边PK，一边热火朝天地使用"团体语音"。

虽然国内的网络游戏市场已经红火了两三年时间，但针对网络游戏开发的专业团队语音通讯软件才刚刚起步。相信随着"泡菜"游戏的逐渐远去，高耐玩性、高组织性的网络游戏时代已经到来。以新浪UTalk为代表的"团队语音"即时通讯的出现，将大大提升网络游戏的团队性和玩家之间的凝聚力。业界人士纷纷表示，UTalk不仅是网络游戏玩家的装机必备工具，同时还是游戏运营商提升运营能力的一大法宝。



亲密接触
立体的《大学生》杂志

1 好看的《大学生》
提升你的品质 满足多角度需求

2006年3月《大学生·时尚英语》正式和读者见面
从2006年3月开始，每月可以收到3本《大学生》，爽！过瘾！

第一本：《大学生-中国校园》
第二本：《大学生-能力博士》
第三本：《大学生-时尚·英语》
订阅代号：82-166

现在我社邮购部已开始办理全年订阅！全套《大学生》每年只需155元。
《大学生-中国校园》 月初发行5元/本 全年11本（8月停发）合计55元
《大学生-能力博士》 月中发行5元/本 全年11本（8月停发）合计55元
《大学生-时尚·英语》 月底发行5元/本 全年9本（3月发行、8月停发）合计45元
凡是已订阅了《大学生-中国校园》和《大学生-能力博士》的订户，无论你是在邮局还是我社邮购部等处订阅的，如需订阅《大学生-时尚·英语》，只需向我社邮购部补寄45元即可。

邮购地址：北京市朝阳区北四环中路33号　邮编：100101
收款人：大学生杂志社邮购部　热线电话：010-64876015；010-64876011

特别提示：汇款单上必须注明您的详细地址、邮政编码、姓名、订阅杂志的名称、数量、起止月份和联系电话或电子邮件。



3 中国大学生国际讲坛® 可听的《大学生》

近期杰出人士在中国大学生国际讲坛的演讲行程

近半学校同学听讲座请联系我们，或请直接与承办院校联络

中国大学生国际讲坛自2005年4月19日揭牌以来，已有近十万人聆听了演讲。在全国各地高校反响强烈，几个月来，像上海交通大学、武汉大学、中南大学、厦门大学、哈尔滨工程大学等全国百余所高校陆续向我们发出了真挚的邀请。我们很受感动和鼓舞，更坚定了做好"中国大学生国际讲坛"的信心。

今年大学生国际讲坛将继续以"聆听教诲、感受世界、享受知识、交流思想"为宗旨，先为大家作以下安排：

…研究院院长　樊锦诗
…锦公司全球董事　吴海
…名华裔侦探　李昌钰

具体时间以杂志上公布为准，请大家及时关注！

所邀请嘉宾均为国内外具有较大影响力的杰出人士，因此希望热心此项活动个人或者社团先与本校党委学生工作部和团委学生会取得联系，以便周密安排他们的行程。

联系我们：大学生杂志社　王肇辉　高丽飒
邮箱：gao_li_sa@sina.com
电话：010-64830749　传真：010-64830749
通讯地址：北京市北四环中路33号大学生杂志社（100101）

零距离的《大学生》

亲爱的读者、亲爱的朋友，
《大学生》杂志与你亲密接触的路标

2 每月20万人次点击
立刻登陆 http://www.chinacampus.org

中国大学生网改版啦！
更新更快、内容更全面、实用性更强。
三大亮点！

编辑在线：推出"在线答疑"和"编辑推荐"新专栏。
杂志社和社会各领域的专家为大家解答疑惑：专家名单请近期登陆大学生网站查阅。同时，我们将推出《大学生》编辑们的个人博客，定期为大家推荐第一线的书目、音乐。

大学生网（http://www.chinacampus.org）是大学生杂志社的官方网站，也是一个专门面向全国所有大学生朋友的网站。

在线阅读：大学生运动！看看20年来，中国的大学生群体，都发生过怎样的变化。新刊老刊一起读，连1988年的杂志内容，到时都可以在网上看到啦！

论　坛：BBS: bbs.chinacampus.org做最精致的BBS，最贴心的学生论坛！
大学生论坛是目前网上人气最火爆的综合性大学生论坛之一，注册会员近6万名，日均发帖1000篇，月"观战"40万人次，从大学校园到社会看点，原创、咨询、茶楼，囊括所有关键字！

二战题材游戏的创意与缺失

■本刊记者 白露

一

任天堂公司的一代掌门人山内溥说："游戏，就是游戏。游戏的本质是娱乐。"

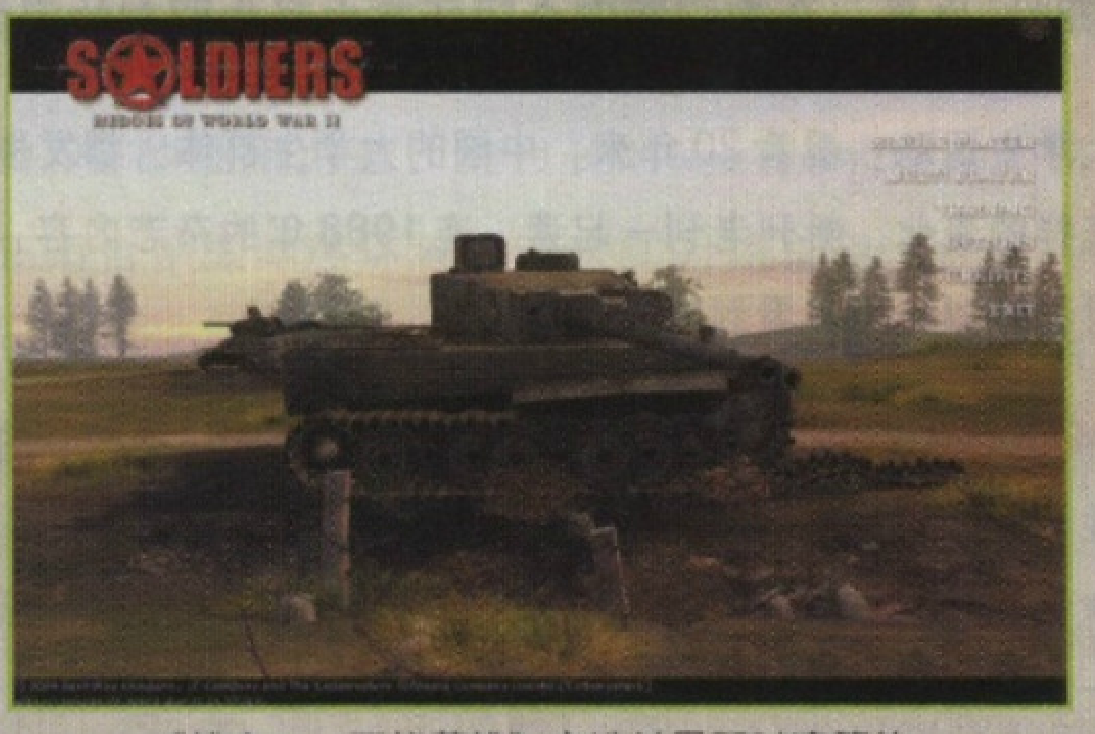
作为一个游戏龄近20年的老玩家，我越来越体会到这句话的深刻意义。

任何真理都是相对的，山内溥本人也承认，许多仅仅依靠图像或其他噱头的游戏，在短期内获得了商业上的巨大成功，但这些游戏注定无法长久。而玩家群体作为一个被动接受的群体，整体的品位未必有多高，对游戏的包容度又很高，差劲的游戏有时也能获得一定的支持。这种情况在各种题材、各种类型的游戏中都并不少见。在始终作为战争游戏重要题材的二战背景的游戏中，这一现象非常多见。


游戏开发永不枯竭的题材源泉——战争

例如最近笔者了解到，3A Games开发的一款3D即时战术游戏Officers即将杀青。根据公司提供的游戏情况，可了解到这款游戏比较真实地再现了军队的装备、组织结构和历史特点——当然，这对于一款同类游戏而言，已谈不上什么优势。游戏中玩家扮演的是团、营级战斗部队的指挥官。至于游戏中所谓真实的天气、气候的变迁，对于一个战争游戏爱好者而言，简直可以说"无动于衷"了——环境的互动性还有点吸引力，可满足玩家可笑的真实感诉求。游戏采用了SpeedTree技术，这是全球最强大的树丛处理技术，能营造出极为真实的野外场景……

我们从公司提供的游戏开发情况中，通常可发现，公司所提供的宣传内容，其中很大部分往往是游戏的图形场景技术、天气设定和音效等内容。从表面看，这些与游戏性无关。但作为一款战争游戏，树木的真实性，天气的真实性，很可能直接关系到游戏是否好玩，也就是游戏性是否足够好。玩家必须真正接触游戏，才可能真正验证一款游戏是否真的具备游戏性。很遗憾，在笔者接触过的战争题材游戏中，天气、3D野外场景真正能影响游戏性的，可谓少之又少。



《战士——二战英雄》主选单是即时演算的

二

战争本身是外交的一种延伸，而且它可高浓度、多角度地体现人类某一阶段社会的变化特征，同时战争也是英雄表演的舞台，所以人们对战争历史的关注从未减弱过。而游戏本身具有的竞技性和竞争性特征，又可能从一定的层面上很好地表现战争的特点。从引发玩家代入感的角度讲，"二战"这段惨烈战争史就成了各种类型游戏的绝佳选材——毫无疑问，这段战争史距离人们最近，而又是最为大众所熟悉的。从有电子游戏以来，涉及二战题材的游戏开发就没有中断过，特别是在PC平台上，即时策略、FPS类的作品层



在二战题材游戏中，坚毅的英雄主角是不可缺少的要素

出不穷。

二战游戏玩了不少，无论是扮演单兵英雄(FPS)，还是指挥一个连(即时策略)、指挥一场战役(即时战略或战棋)，或指挥一个国家的战争(策略)，现在回过头看，可称为具有“优秀的游戏性”的作品并不多。

类似于Officers的游戏，比较出众的是2004年俄罗斯Best Way公司开发的《战士——二战英雄》(Soldiers:the heros of WW II)。游戏的最大特点是战斗感的真实性，尤其是战车射击的感觉相当逼真。你可想象，在类似于《命令与征服——将军》那样的俯视角画面上，坦克的履带是真实转动的，而当坦克中弹燃烧后，乘员从战车上匆忙跳下的动作也是完全展现的。爆炸的效果、炮弹爆炸后的弹片、泥土、气浪都被刻画得细腻逼真。各种车辆在不同位置不同方向被不同武器击中后，都有不同的表现。士兵紧张时还会说些很有意思的话。被击毁的坦克模型上，甚至可看到被穿甲弹击穿的破洞。有时损毁的战车过一段时间还会发生自燃。全部可摧毁的房间和树丛模型，在游戏中也有切实的作用。树丛可起到隐蔽的作用。而当你被躲在二楼的单个敌兵所困扰时，甚至可直接用你的坦克击毁建筑二层的墙壁以达到歼敌的目的。当然，这还不是这款游戏的全部优点。在设计思路上，这款游戏也有一些亮点。首先，它不是单纯的即时战略游戏，它结合了许多盟军敢死队的一些特点，你可直接控制任何一个己方的单兵和战车，像FPS游戏里那样控制他的动作和射击；其次，在任何一个任务关卡中，敌人的进攻都是一波又一波，保持攻击的部队总数在一个水平上，你只能抢在敌人进攻的间歇尽快地完成当前的任务。由于这些特点，使这款游戏在玩起来时格外有趣和紧张。在联机模式特别是多人合作模式中，当你看见队友们都拿着缴获的武器装备，和开着敌人撤退时留下的战车时，成就感很强。




“二战英雄”(左)和“装甲”(右)截图看起来区别不大，实际前者的画面要更真实

而比这款作品晚两个月推出的《代号——装甲》(Codename:Panzers)，虽然画面圆润，而且剧情的交代要有经验得多，但坦克互射可长达数分钟，并且可一边开炮一边自动维修的设计，明显就俗套得多了，至于画面里两个士兵抱着两挺机枪代表一个机枪班，简直就要被军事迷们笑话了——但这款游戏在欧美地区的好评度和销量还是远远超过《战士——二战英雄》的。比起《战士——二战英雄》来，这款作品在战斗规模上要大，重点是以部队为单位作战，而不像前者主要以个人为单位来游戏。游戏的定位也更接近大众的口味。操作简洁，易上手，这样对大多数游戏者来说，战斗打响后，气氛带来的感觉更加爽快、过瘾。

然而《战士——二战英雄》也不是毫无缺点，它的开发团队Best Way之前从没开发过完整的作品，所以游戏有很多不成熟的地方。例如游戏开始的Menu界面，其Loading时间不可思议地漫长，而且对于游戏的进行是完全无意义的。而游戏视角也存在巨大的问题。当你亲自控制自己的战车时，战车的射击距离远远超出屏幕所能显示的范围，这样，当你滚动屏幕去瞄准敌人的战车时，自己的坦克在什么位置，是否有敌人偷袭，就看不到。更要命的是，游戏的雷达小地图几乎遮住了屏幕的整个右下角，非常干扰视线。对于一款强调灵活性的即时游戏来说，这些都是足以掩玉的瑕疵。至于游戏的另一些小的缺点，这里还暂且不提。不过无论如何，作为一款二战题材的游戏，其战车模型的真实度，是笔者在诸多游戏中所见最高的。



《近距离作战——东线》



说到二战题材的即时战术游戏，《近距离作战》(Close Combat)系列才是目前PC上表现二战局部战场的最优秀的作品。这一系列作品由Atomic Games开发，自1991年推出第1代作品后，一直到2000年推出第5代《近距离作战——诺曼底登陆》(Close Combat:Invasion Normandy)，作品都是围绕着二战欧洲战场的战役展开的。

这个系列的游戏采用了90度俯视的画面，进入游戏，玩家面对的基本就等于一张卫星图片。而你在这张图片上排兵布阵，士兵也都是一些蚂蚁般的黑点，很难看到那种大量的冲锋、射击和爆炸的场面——似乎越是受到核心玩家欢迎的作品，它


《近距离作战》的画面很难使人一见钟情


《班级攻击》是3D版的《近距离作战》

的界面和操作就越是要别扭得一塌糊涂。初上手者往往会被这款游戏缺乏动感的图像和界面所阻碍，认为这是一款追求真实性而削减了游戏性的二战题材游戏，实际上这个系列游戏对于二者的兼顾是非常平衡的。

从真实性的角度而言，游戏里部队中的不同战斗班组的人员编制是符合史实的——到了第5代作品，其参战部队的番号都是真实的！这个系列作品的另一重真实性，体现在游戏的进行过程中。游戏中的每场局部战斗，都会有支连级的部队投入战场，其中包含3个排各有一个最高的战斗指挥小组。这3个小组会对周边一定半径内的我方部队产生影响力。游戏中部队的士气直接受到影响。如果一个战斗班被长时间孤立在远离战斗指挥小组的范围之外，又被敌人包围，那么他们的士气会迅速下降，最坏情况下会发生士兵崩溃、拒绝执行玩家下达的命令甚至出现投降的情况。而如果战斗指挥小组（也就是排长）在他们的身边，那么这样的可怕情况就不会出现。除了士气外，士兵的健康、体力和经验都会随着每场战斗发生变化，所有这些变化都不是装饰，而是对游戏进程发生着切实的影响。最后不得不提的是，我从没在任何一款即时战略游戏中见到像这款游戏一般的士兵伤亡真实度。

从游戏性的角度而言，在前文中所提到的那些真实性特点的基础上，这个系列游戏的联机模式也就变得百玩不腻。所有在真实战斗中可能出现的战术——埋伏、包围、反包围、诱敌深入、炮火覆盖、掩护冲锋都成为可能。游戏能否胜利，全在于玩家自身的战术素养。还能有什么比一款战争游戏中的这些特点更能使游戏具备“游戏性”呢？

2003年另一款由Eric Young开发的3D即时战术游戏《班级攻击》（Squad Assault）推出，Eric Young中的主要成员曾参与开发《近距离作战》，所以这个系列的作品可以说是《近距离作战》的3D版。它继承了前作的传统，但从系统而言，却显得是款不那么成熟的游戏。AI时有问题，而粗糙的3D画面不仅降低了玩家的乐趣，而且造成地面掩护物过少，士兵很容易在光秃秃的贴图块上大受攻击。但在组织火力掩护时，士兵的弹药流失过快，这导致了它在游戏性和真实性上的一些失败。不过这款游戏在联线作战时，藉由3D战场的缘故，可给玩家带来一点更多的刺激。

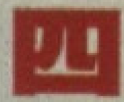

永远在游戏史上留下一笔的《盟军敢死队》

Atomic Games之后开发作品《近距离作战——先发制人》虽然仍冠有“Close Combat”的名字，也继承了这个系列作品的一些有趣特点，例如你不能直接指挥每个士兵，例如士兵的士气仍然会受到外界因素的干扰而波动甚至发生不执行命令的情况等，但它首先已不再是二战题材的游戏了，而且其游戏性质也发生了彻底的变化，它变成了一款3D的动作射击游戏，就不在这里谈了。另一款以真实著称的即时/回合制策略游戏系列《战斗任务》（Combat Mission）也是以优秀的拟真度闻名的。不过因为其操作的繁琐和友好度不够，受众群体也不是很大。

另一款大名鼎鼎的即时战术游戏因追赶时代风潮，也即将在2006年挂着自己的招牌转而推出动作射击游戏的，那就是Pyro Studios 1998年推出的《盟军敢死队》（Commandos）了。《盟军敢死队》可谓是二战题材游戏中开创意之先河的一代作品。它以二战期间广泛开展的敌后战争为背景，以史上著名的盟军特种部队进行的破坏和暗杀任务为题材，在游戏中营造出一种丰富而多变的任务完成体系，而且是一款可让玩家充分调动思维，从头到尾屏住呼吸去玩的一款游戏。从对玩家思维的挑战这一点而言，这款游戏是当之无愧的好游戏；但另一方面，正是因为这款游戏开创了一种类型，它反而被这种类型所局限，所以在其之前推出的4款系列作品（含资料片）中，虽然开发组在每一代里都对它进行了创新和完善，但最终这种游戏类型所带来的兴奋点过于单一，而使它渐渐走入了一个低谷。2006年预计推出的Commandos Strike Force则彻底成了一款看起来像《使命的召唤》那样的作品。

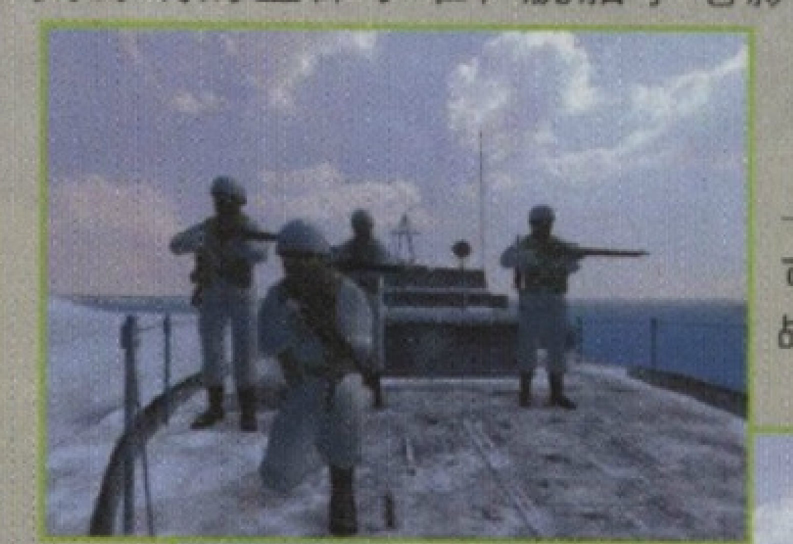

你还敢相信这也是《盟军敢死队》么？

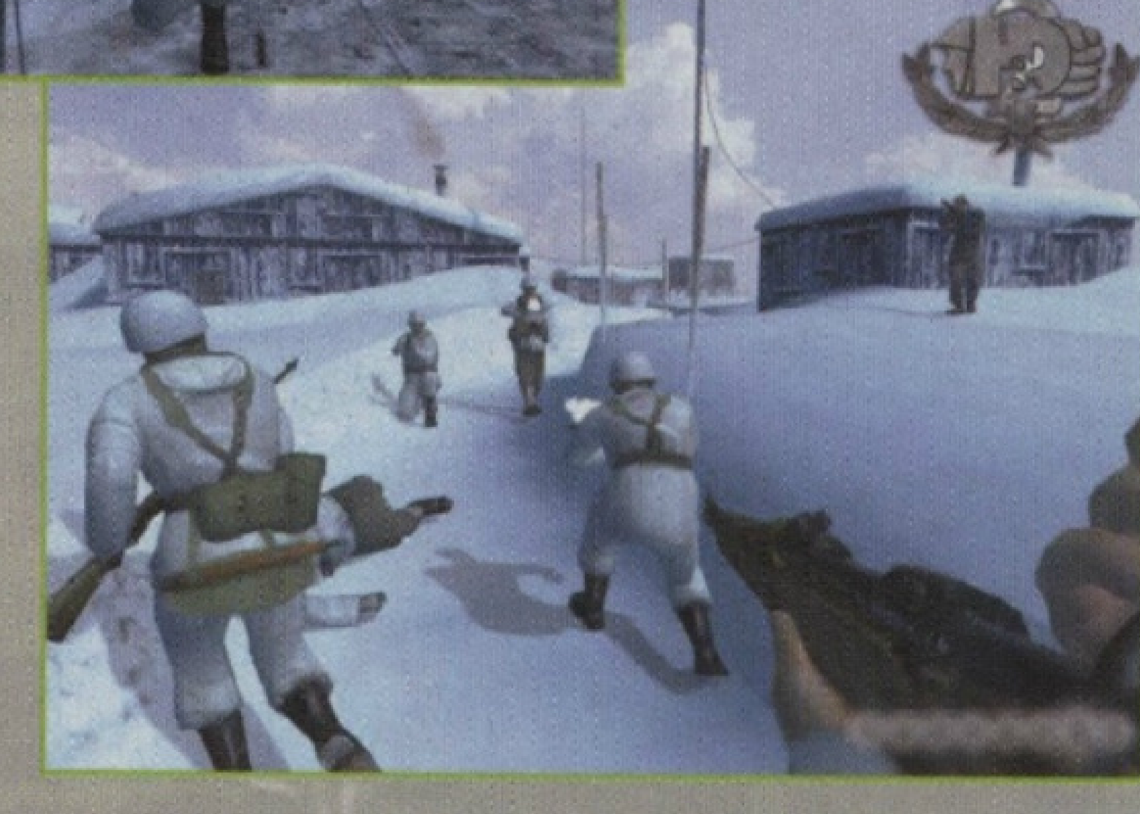

典型的“使命的召唤”式的游戏场面，足够热闹



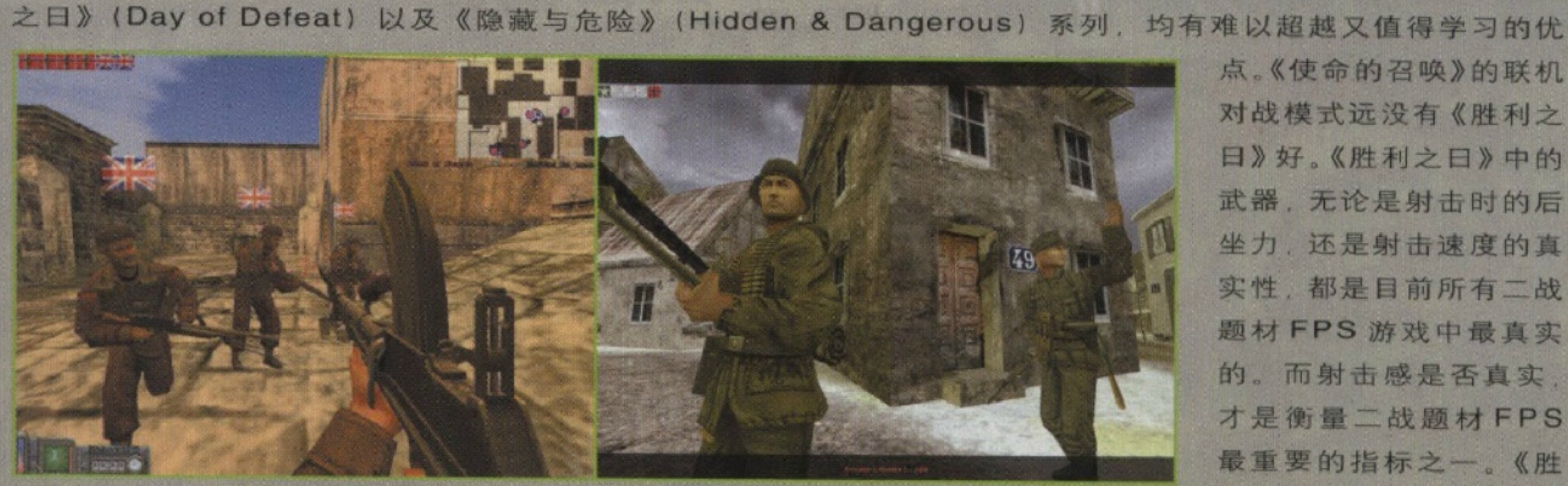
作为代入感最强的FPS类游戏，自从它诞生起，就有了二战军事题材的作品了。现在二战类的FPS可以说渐渐变得有些乏味了。这同样是由于FPS这一类型的局限。玩家们从1992年id开发的《德军司令部3D》（Wolfenstein 3D）开始，就一直是被惊险血腥地射杀纳粹敌人的快感所吸引，到了今天依然未有改变。各家公司推出的产品最后只能在任务的惊险程度、武器的拟真度和场景的气氛渲染上下功夫，最后导致了题材、内容和游戏感觉的泛滥。这种感受在2003年Infinity Ward推出的《使命的召唤》（Call of Duty）上达到了一个极致。游戏初出时初级玩家们被它的电影般的震撼和紧迫感所吸引，那种“仿佛真的在战场上”的噱头也给玩家以最大的代入感。但是，对于一个老玩家来说，这款游戏就是一场热闹的杂耍剧。Infinity Ward这个开发团队的成员来自《荣誉勋章——联合袭击》（Medal of Honor:Allied Assault）的开发团队。《荣誉勋章》这一系列最初是PS上的作品，在PC上推出“联合袭击”后，的确推动了FPS类游戏的整体水准，脱胎于电影《拯救大兵瑞恩》中的战斗场面，确实使FPS这一类型的游戏有所突破。虽然有玩家批评这部作品虎头蛇尾，但笔者依然认为正是由于它没有《使命的召唤》那样地极致，反而在感受上略胜一筹。但之后它的开发团队在EA公司控制下，连续在多种游戏平台上推出了超过10款的资料片，彻底将这个系列甚至是二战题材的FPS游戏推入了一种宛如鸡肋的境地。在2005年底《使命的召唤2》推出时，这种泛电影化的二战题材FPS已无法再使资深玩家对之产生广泛的好奇与关注。


《荣誉勋章》成功再现了战争片中的经典场面


带领你的特种行动小组，秘密潜入敌后——当然，必要时，你也可以和敌人来上一场小型战争！这就是《隐藏与危险》的魅力



面对这些大作，我认为民间开发的《半条命》MOD《胜利之日》（Day of Defeat）以及《隐藏与危险》（Hidden & Dangerous）系列，均有难以超越又值得学习的优点。《使命的召唤》的联机对战模式远没有《胜利之日》好。《胜利之日》中的武器，无论是射击时的后坐力，还是射击速度的真实性，都是目前所有二战题材FPS游戏中最真实的。而射击感是否真实，才是衡量二战题材FPS最重要的指标之一。《胜利之日》的地图也很优


《胜利之日》的优秀游戏感觉并不比CS差

秀，具备对战游戏所需要的特征。至于同类游戏里那些电影效果的噱头，只能是唬一唬初级玩家的东西，对于体验真正的战斗感毫无用处。Illusion Softworks自从1999年开发出《隐藏与危险》的第一款作品时，就引起了很多玩家的关注。它很好地融合了FPS类游戏的紧张直观、《盟军敢死队》的隐秘刺激和小组战术游戏排兵布阵的策略性，因为其构架设计合理，AI保持一定水平，操作又比较科学，兴奋点又不像《盟军敢死队》那样单一，这些都使得游戏整体呈现出一种瑰丽的光泽。2003年这款游戏推出2代时，不仅画面上变得更加"时髦"，游戏性也更为增强。虽然它在武器和其他方面非常考究，符合历史，但是我仍然要说，这款游戏的游戏性超越了它的真实性，是一款充满创意、二战氛围浓郁而又具备完善可玩性的优秀FPS游戏。


《战地1942》的最大噱头是可以驾驶多种多样的战斗车船及飞行器

FPS游戏里，还有一款，也需要提一下，就是瑞典Digital Illusion开发的《战地1942》（Battlefield 1942）系列。它是个有趣味和容易上手的系列作品。联机模式也乐趣多多，而且这款游戏的目标很明确，就是针对大众化玩家的。它给不少玩家留下了友善的印象。


看看这些游戏截图，你能分辨出它们分别来自于哪一款游戏么？游戏类型的限制和创意的缺失，造成了游戏的千篇一律

五



《钢铁之心》可以满足玩家纵横世界的野心

或许有很多《近距离作战》迷都幻想着这款游戏能做得再大一点，大到像《钢铁之心》（Heart of Iron）那样的规模才好呢。《钢铁之心》是另一款被军事迷热衷但是游戏迷们难以接受的即时策略游戏，它的系统比《文明》系列更为繁杂，操作更为复杂，整个游戏内容显得有点大而无当，不过看在你能在游戏中见到20世纪30～40年代里从美国到英国到西班牙到伊拉克或埃及或朝鲜或阿尔巴尼亚等全世界所有国家和地区的领袖和主要政治、军事人物头像，这种缺点也是可忍受的。实际上这款游戏并不是严格意义上的军事游戏。它的最大重点是其外交系统、交易系统和各个国家科技升级系统。它要求玩家要以全球性的战略眼光来参与游戏，也只有用这样的思路来进行这款游戏，才能体会到它的乐趣。游戏本身对于战争的刻画不是其重点和亮点所在，玩家在游

戏时必须要考虑到全球性的战略问题。当你决定和自己周边的国家开战时，你的很多贸易资源的获得途径都要发生改变，这是摆在玩家面前最现实的问题。由于这款游戏在涉及中国版图内的政治区划时，存在着侵害我国主权的严重问题，这是应该批判的，所以该游戏并未在我国正式出版。

谈了关于二战的即时战术和策略游戏，再谈谈即时战略游戏吧。有一款类似《命令与征服》(Command & Conquer)的每关要建造主基地、兵工厂及其他设施，即时生产战车和部队的即时战略游戏，名为《轴心国和同盟国》(Axis & Allies)。虽然这款游戏中有各国著名军事将领帮助你领兵作战，但过分工于模式化的建设方式，使游戏显得缺少趣味。《突袭》(Sudden Strike)和《闪击战》(Blitzkrieg)则同样存在着游戏性超过真实性的问题，但它最大的问题是战斗单位数量与操作繁琐度之间的矛盾。《闪击战》比《突袭》的设计更加合理，也更有趣一些。它在某种程度上解决了对于繁多战斗单位的控制问题。不过在实际的作战中，士兵和战车的伤害依然像《命令与征服》一样，显得非常不真实。

实际上我们所能想到的二战题材的游戏，或多或少都带有自己的独创性。回合战棋类游戏如战役级别的《装甲元帅》(Panzer General)系列做到了趣味性、平衡性与可操作性的和谐统一，优秀的AI、点数与购买的设计思路，这些都使游戏的游戏性和真实性达到了一种和谐(其中游戏性又是占主导的)。描述秘密行动的回合制战术游戏《寂静风暴》(Silent Storm)，虽然在设计优化、平衡性和任务设置上并非毫无问题，但相对真实的物理虚拟场景，使它在此类游戏中显得比较突出。它借用二战的背景和武器为外壳，通过随时可能发生变数的战斗增加了游戏的趣味性。升级树的设计虽然比较失败，但也为游戏增添了一点耐玩度。

关于二战题材的游戏，我们有着说不尽的话题。我的这篇文章，针对的读者也是普通的玩家，上面提到了一些游戏，在意识形态上有时也有这样那样的缺陷，但是作为一篇探讨二战游戏的文章，这些游戏依然是无法回避的。但我相信玩家会有自己明确的辨别能力。

游戏的目的就是为了好玩。好玩的源头是充满乐趣。乐趣来自于代入感、新鲜感、挑战感和成就感，在完成这些目标的基础上，游戏还不能有影响平衡的严重问题。这种观念一样适用于二战题材的游戏。每次想起山内溥对游戏性的强调时，我总是想到另一段话：阵而后战，兵法之常，运用之妙，存乎一心。好的游戏需要一个天才的设计者，以及一个技术扎实，可以执行所有设想的开发团队。

我玩过了太多的二战题材游戏，人说"观千剑而识器"，显然我玩过的二战题材游戏还不到1000个。在这篇短短的文章里，能谈到的游戏也非常有限，像FPS类的MORTYR、《重返德军总部》(Return to Castle Wolfenstein)系列，充满孤独感的潜艇模拟游戏《猎杀潜航》(Silent Hunter)系列……



《寂静风暴》不能算是优秀的游戏，但由于未有同类型作品的竞争比较，还是给人留下了一定印象

但正如电影《金刚》中的电影制作人Carl Denham的一句台词，"我将呈现你们前所未见之庞然大物……但他此时面对你们，不过一介囚徒。"我们都应该衷心祈祷，最逼真最惨烈的战争，都应该只出现在电脑的显示器中，并且为之永远囚禁。


《钢铁之心》以繁杂的数据闻名


《轴心国和同盟国》是不是有点传统RTS的味道?


《闪击战》的画面和控制都比《突袭》要完善


《装甲元帅》具备浓厚的回合策略游戏的传统

仅存的梦想 寰宇之星推出新作

■本刊记者 生铁

就在春节前，记者满怀着期待走进了寰宇之星的大门，我很想知道这家公司为沉寂已久的单机游戏市场带来什么样的惊喜。这次的采访并没有让我失望。

在采访中，寰宇之星总经理傅思建为记者介绍了寰宇之星近期的一些举动。在2005年底成功发售《阿猫阿狗2》《风色幻想4——圣战的终焉》后，2006年春节前后继续推出玩家们所喜欢的《大富翁8》和《明星志愿3》。其中《大富翁8》由寰宇之星参与策划、由游戏天堂电子科技（北京）有限公司总代理。此外，2006年的寰宇之星还会有不小的举动。《轩辕剑伍》《幻想三国志外传》等大作以及《林海雪原》这样的原创作品也为希望玩到国产单机游戏的玩家带来不小的收获。

在谈到盗版和网络游戏对单机游戏产生的影响时，傅思建表示，盗版率高的问题几年来仍未有改变，而且现在伪正版有愈演愈烈之势。伪正版软件包装有时几可乱真。寰宇在这方面相对其他厂商做得更好一些，封面会使用一些特殊的印刷效果，说明书也都是彩色的，专利的防盗技术也为公司挽回了一定损失。而对于网络游戏，傅思建的看法也很客观，他认为，网络游戏偏重社区性，单机游戏偏重游戏性，这两种游戏未来将以新的方式相互取长补短。而寰宇之星仍将坚持出版单机精品。在2006年寰宇推出的代理产品中，被称为“未来版暗黑破坏神”的《限制地带》（AREA RESTRICTED）和由西安青山动画工作室制作、北京寰宇之星软件有限公司策划的红色经典ARPG游戏《林海雪原》是值得注意的作品。P



寰宇之星总经理 傅思建



业界动态

《真封神》代言人华少翌发布首张个人专辑

曾经专攻武生的华少翌，2005年受米果公司邀请任《真封神》代言人之一，并演唱了游戏歌曲《封神争霸》《忍不住眼泪》。不久前发布了他的首张个人专辑《华少翌》。华少翌是星文唱片及中国唱片总公司的合资公司中唱·艺能所正式签约的第一位艺人。专辑第一主打歌《梨园英雄》由华少翌作词、罗俊霖作曲，其风格揉合了川剧、Rap、摇滚、电子，这一曲风在内地乐坛尚属首次。



娱乐通携手光荣再进国内市场



北京娱乐通前不久宣布正式签约日本光荣公司，共同开发大陆单机游戏市场。这也是光荣公司时隔4年后再度挺进大陆单机游戏市场。北京娱乐通是一个以代理日本单机游戏为主的游戏公司，先后代理发布了Falcom、CAPCOM等公司的游戏，在2年的时间中获得了中国大陆单机市场一定的份额。光荣旗下有很多知名的游戏系列品牌，包括《真三国无双》《三国志》《大航海》《信长之野望》《太阁立志传》《遥远时空》等。这次预定进入中国大陆地区发行第一款游戏为《真三国无双3》。

《魔兽世界》安其拉大门在山丘之王服务器首次打开

2月1日，《魔兽世界》最新副本安其拉的大门在山丘之王服务器首次打开。要打开安其拉的大门，除要完成一系列高难度的史诗任务，更要全服务器玩家联手捐助物资方能办到，这是服务器玩家团结的象征。目前，国内玩家对安其拉神殿副本的挑战已经接近尾声，至截稿之日，安其拉神殿副本第五个Boss哈霍兰公主已经被山丘之王服务器的荣耀公会击败，中国《魔兽世界》继续保持与世界同步。



《劲乐团》将推出手机版

久游网宣布于近日推出其音乐网游《劲乐团》的手机版。据悉，《劲乐



团》手机版目前已进入测试阶段，此版本将保留PC版游戏的精华，精选其中受欢迎的歌曲加以制作，不但V3、《幽灵圣典》等经典曲目位列其中，同时有《嘻唰唰》《砰！砰！砰！》《劲舞狂爱曲》等新歌加入，还收录圣诞版合辑中《白色圣诞节》《圣诞节的回忆》《欢乐颂》及《孤单颂》4首。由于游戏尚在测试阶段，因此目前只支持索爱、诺基亚和摩托罗拉的数个型号产品。玩家可去久游手机游戏官网（http://mobile.9you.com）和手机WAP官网（http://wap.9you.com，仅限手机访问）查询具体机型列表。

九城两款签约游戏在韩国进行新一轮测试

九城签约的两款网络游戏近日在韩国进行了新一轮测试。由Webzen开发的SUN自1月24日开始进行了9天的压力测试，目前开发商已经得到了大量来自玩家的反馈意见，关于压力测试后的日程，Webzen表示会在确定后通过韩国官方网站发布公告。由IMC Games开发的《卓越之剑》于2月9日在韩国正式开始公开测试。此前，在2月7日开始的压力测试中，还举行了"选定家族名称"的活动。参与本次活动的用户可以赶在公测前就定义自己在游戏中的"家族名称"，并在公测后继续使用该名称。



《生化危机4》PC版配置需求公布

CAPCOM公司的《生化危机4》即将推出PC版本的消息已经得到官方正式确认，游戏的代理发行方则由CAPCOM的合作伙伴育碧软件担任，预计该游戏于3月正式上市。据悉育碧公司这次并不会针对PC显卡在画面上做特别的强化，比如增加DX9特效。以下是育碧日本分社内部人士放出的《生化危机4》PC版配置需求（未经正式确认）：

CPU：最低配置Pentium 4 1.6GHz以上或AMD Athlon同等级处理器（推荐配置P4 2.8G或AMD同等级处理器）

内存：最低配置1GB（推荐配置2GB）

显卡：最低配置显存128M必要（推荐配置显存256M）

硬盘：至少4.3GB以上空间

这个配置看似基础要求并不高，但据育碧最新透露的相关内容，由于该移植版主要以画面素质较高的NGC版本为基础制作，因此P4 1.6G的CPU、NVIDIA 6200/6400或ATI的9系列低端显卡跑起来会比较吃力，必须关掉大多数特效，流畅度也大受影响。要让《生化危机4》在你的电脑上跑得顺畅，玩得顺心，还是需要2.8G以上的CPU、6600以上显卡、2GB内存。



SEC2006比赛项目确定 CS:S取代CS1.6

近日，WCG组织宣布了SEC（SAMSUNG Euro Championship）赛事的相关事宜。赛事计划于3月9日至12日在德国汉诺威CeBIT展会中举行，赛事总奖金多达100 000美元。欧洲25个国家共250位以上的电子竞技选手会参加比赛。此次比赛最大变化是CS1.6项目被新兴的《反恐精英——起源》（CS:S）替代，不知这是否预示着2006年WCG总决赛将继续采用CS:S版本。

暴雪魔兽精英赛Sweet夺冠

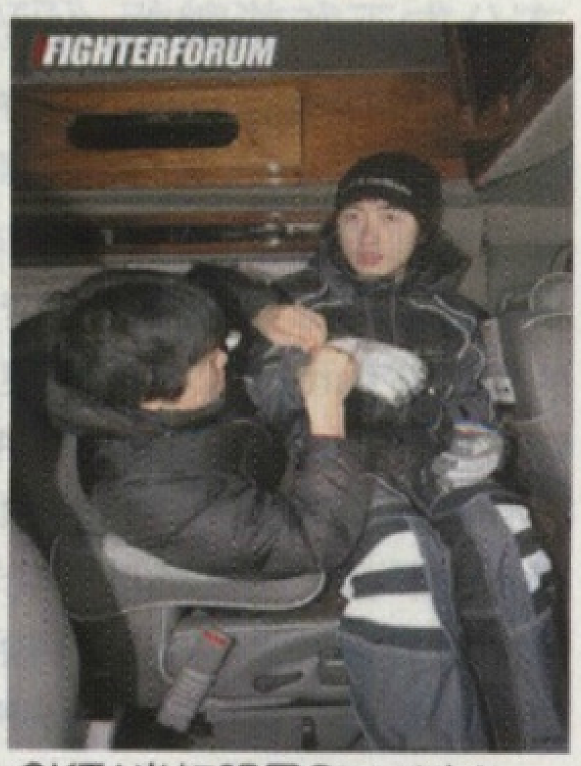


暴雪主办的BWI（Blizzard World-wide Invitational）2月3至5日在韩国首尔进行，《魔兽争霸III》第三赛季Ladder锦标赛决赛和《星际争霸》邀请赛是本次BWI的焦点。本次邀请赛韩国军团除在传统项目《星际争霸》上取得全胜外，《魔兽争霸III》项目上也取得了骄人的成绩，韩国选手Sweet在先后斩落NiP-Farseer、ShowTime等高手后，又在总决赛上发挥出色，以4：2力克Gurbby取得冠军。

CPL2006夏季锦标赛官方网站上线

CPL已经初步完成CPL2006夏季锦标赛的官方主页：http://www.thecpl.com/summer2006/。CPL的负责人Angel Munoz说："我们迫不及待地要公布关于CPL2006夏季锦标赛的最新进展，这其中有些消息会让人感到惊喜。我们建议这条消息宣布之后大家可以将新站点添加至收藏夹。"CPL2006夏季锦标赛将于美国时间7月5日～9日在位于美国德克萨斯州Grapevine市的Gaylord Texan Resort酒店举行。

阿迪达斯首次涉足电子竞技



SKT1当红明星Oov（左）、BoxeR（右）

韩国SKT1电子竞技职业俱乐部于2月9日与国际知名运动品牌阿迪达斯签定为期两年的和约，此后SKT1战队的队员将身穿阿迪达斯品牌的队服出征韩国星际联赛。签约仪式当天SKT1的王牌明星BoxeR和Iloveoov会现身展示阿迪达斯的战袍。新队服将在2月25日Sky职业星际联赛的总决赛中亮相，这也是阿迪达斯第一次涉足电子竞技领域。

第20届山王赛 ToD终结Check卫冕之路

由WC3L举办的第20届山王之战在2月9日结束，由连续战胜T.MH]Storm、Play.Lyn、NIP-GoStop、WE.IGE.Sky和SK.ElakeDuck夺得五连冠的韩国"热血

精灵”WE.IGE.Check迎战有着“浪漫人族”之称的法国老将4K.ToD。比赛一开始Check就连下两城，然而久经沙场的ToD并未被Check的气势所压倒，在及时调整好状态之后，一鼓作气连扳3局成功翻盘，终结了Check的卫冕之路，成为新一代山王。



产品信息

《龙与地下城Online》北美发售在即



由美国Turbine公司推出的《龙与地下城Online》于2月28日在北美正式发售。在欧美，“龙与地下城”这个名字早就家喻户晓，30多年来“龙与地下城”游戏规则系统一直引领着欧美游戏界。Turbine公司宣布，预售和公开β测试获得了巨大成功，每天都有玩家加入《龙与地下城Online》的冒险，而预售销量更是超出预期。为感谢诸多爱好者的支持，Turbine公司将在正式发售前，让已经预订游戏的玩家提前4天进入“抢先体验版”。2月24日《龙与地下城Online》的“抢先体验”全面开放公会系统，人数较多的公会会被赠予游戏道具“奠基者头盔”（+5点HP），每位参与“抢先体验”的玩家都能在北美DDO官方论坛获得“奠基人”头衔和头像。

《反恐精英——起源》新人物模型截图抢先看

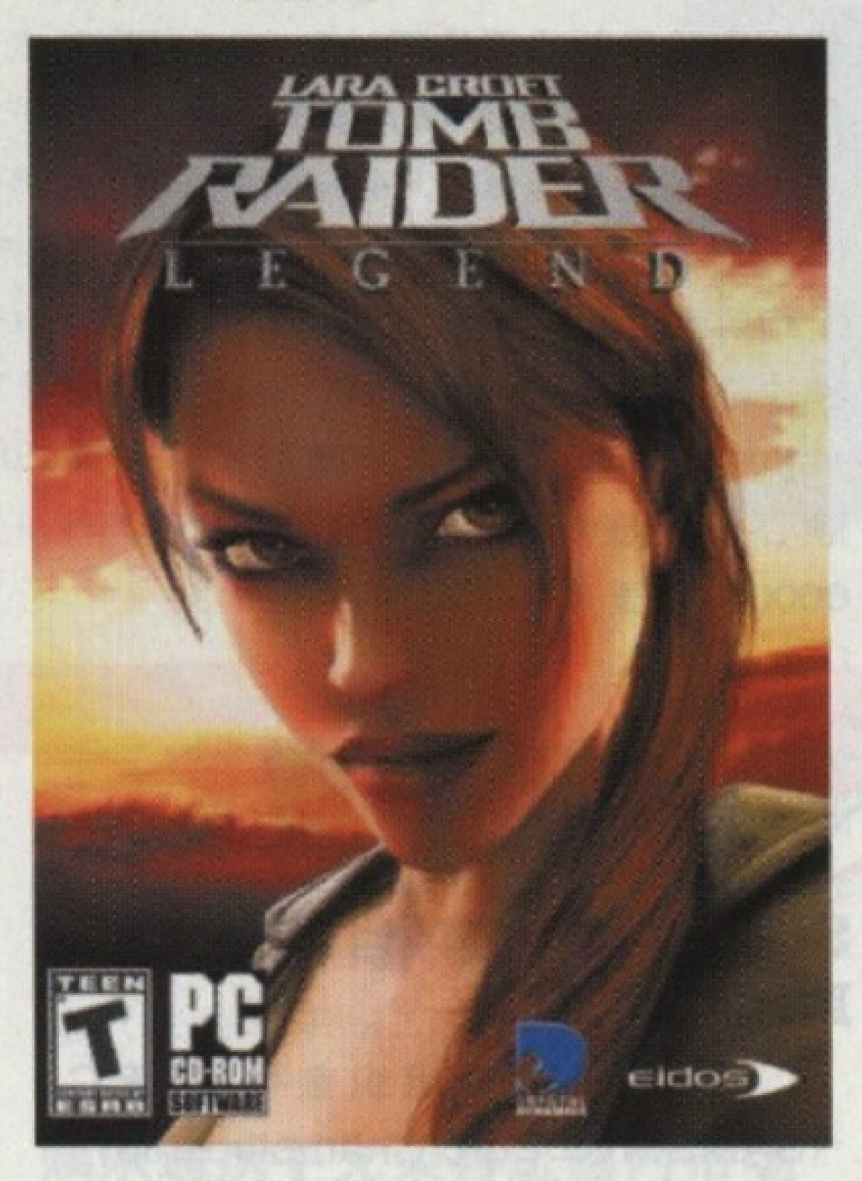


Steam最新更新中放出了两张《反恐精英——起源》新人物模型截图。



VALVE早在2005年就放出话来，要在2006年3月为《反恐精英——起源》加入两个新的人物模型，T和CT各一，其中CT方新模型为英国特别空勤团（SAS）队员。

《古墓丽影——传奇》上市日期确定



EIDOS公司宣布将在4月7日发布《古墓丽影——传奇》。《古墓丽影——传奇》是《古墓丽影》系列的第七款作品。魅力四射、性感迷人的女主角“劳拉·克劳馥（Lara Croft）”不仅是游戏史上最成功的主角之一，也是众多游戏迷心目中的女神。遗憾的是，这部一直让玩家关注的经典系列游戏，第六代作品《古墓丽影——黑暗天使》（Tomb Raider:The Angel of Darkness）却让EIDOS遭受了巨大损失，《古墓丽影——传奇》能否真的创造传奇？该游戏将于4月7日在欧洲地区首先登陆PS2/Xbox/PC平台，北美地区的玩家4月11日就能购买到这款游戏。

《鬼泣3特别版》将移植PC平台？

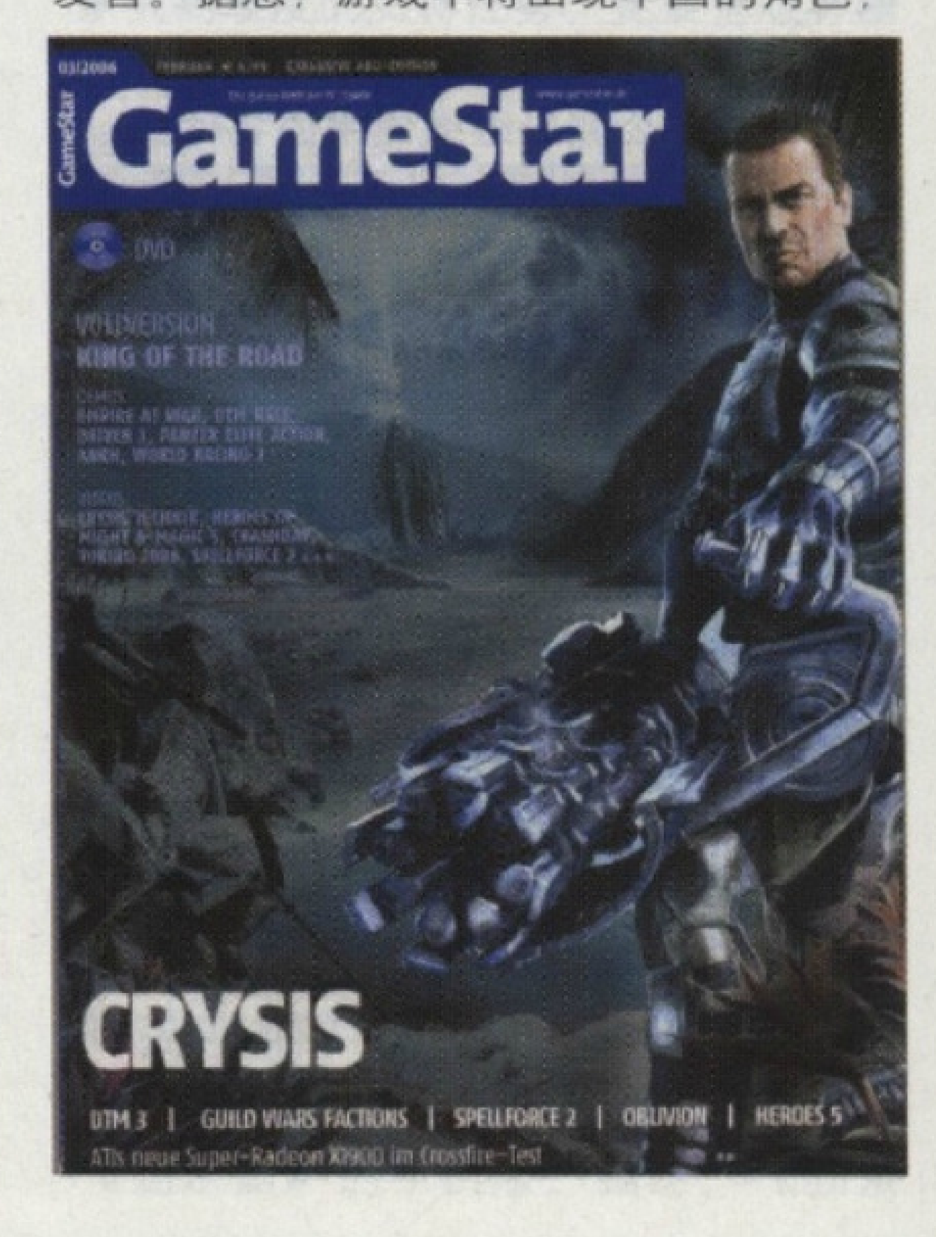
根据购物网站play.com的产品信



息，CAPCOM开发的《鬼泣3特别版》（Devil May Cry 3 Special Edition）也将发行PC版。CAPCOM自2005年的《鬼武者3》开始，至今已经宣布移植PC平台的游戏有：《鬼武者3》《生化危机2》《逆转裁判》的1～3代，非官方宣布的有《生化危机4》，如今就连1月24日刚刚上市的PS2版《鬼泣3特别版》也将移植PC平台，如果此消息得到证实，足以说明CAPCOM开始逐渐重视PC平台。根据play.com的资料，《鬼泣3特别版》PC版的上市日期为2006年3月31日。目前CAPCOM官方没有公布《生化危机4》和《鬼泣3特别版》的移植消息。

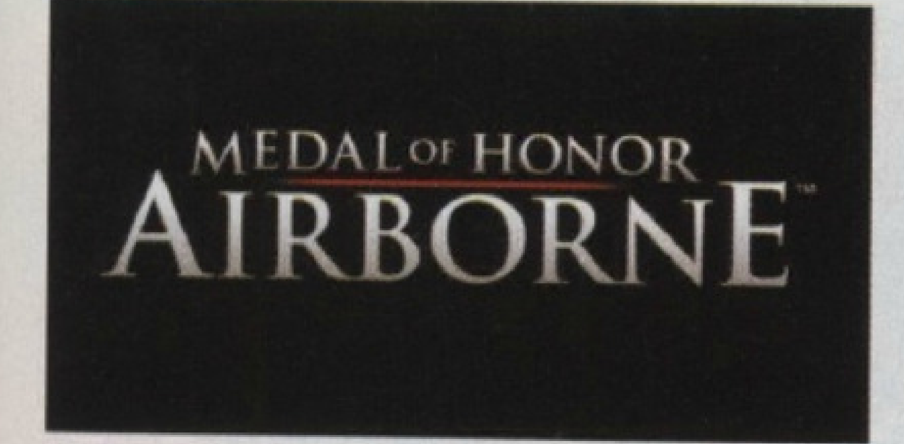
CryTek公布Farcry续作Crysis

2005年9月，在微软的PDC大会上，《孤岛惊魂》（Farcry）的开发者Crytek就展示了一段使用DirectX 10 API的Cryengine 2视频，它包含了动态的日夜循环、完全互交的环境、阳光透射、实时软阴影、高级着色技术等特性。前不久，CryTek的CEO、首席关卡设计师Sten Hübler和游戏设计师Bernd Diemer放出了游戏的最新消息，游戏将命名为《孤岛危机》（Crysis），计划于2006年第四季度发售。据悉，游戏中将出现中国的角色，



以及涉及美朝关系等敏感话题。

EA《荣誉勋章——神兵空降》正式出版



1月17日美国艺电公司宣布，即将推出《荣誉勋章》系列的最新作品《荣誉勋章——神兵空降》。《荣誉勋章》系列诞生于1999年，《荣誉勋章——神兵空降》在重现历史的精确性和真实性的同时，让玩家拥有全新空降体验。该游戏将在2006年冬季上市。在游戏中，玩家将扮演第82空降师一等列兵Boyd Travers，经历欧洲战线的各大战役。"《荣誉勋章——神兵空降》是《荣誉勋章》系列作品全新发展方向中的重要一步。我们不仅在游戏的各方面融合了我们至臻艺境的最新技术，同时在游戏中的创新将重新定义该系列作品，并对游戏类型本身形成冲击。"EA洛杉矶副总裁和执行制作人Patrick Gilmore说道。"《荣誉勋章——神兵空降》让玩家在空降时全权控制着陆点，踏出游戏中至为关键的第一步。"作为《荣誉勋章——神兵空降》的军事发言人，Dale Dye上校曾经为前七款《荣誉勋章》游戏担任过军事技术顾问，他将继续在本游戏中协助营造一个完全真实的战场体验

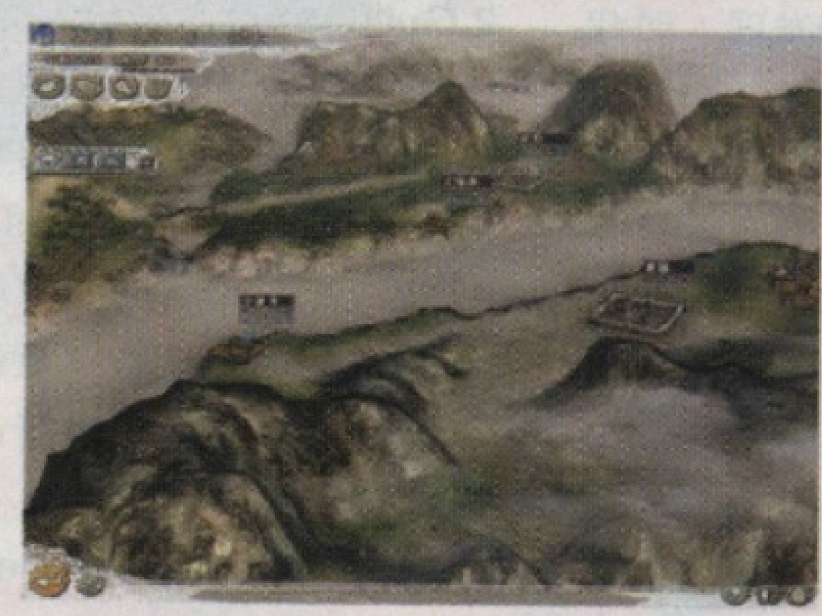
《魔法门之英雄无敌5》推迟上市

育碧前不久宣布《魔法门之英雄无敌5》将于2006年第二季度上市。育碧表示，《英雄无敌5》的测试开始后，玩家们对游戏的认可度很低，玩家希望游戏能推迟上市以提高品质。为了保住《魔法门之英雄无敌》系列的金字招牌，也为《魔法门之英雄无敌》系列的未来产品创造一个良好的开端，育碧决定将游戏的上市日期推迟到2006年第二季度。

《三国志XI》最新情报

1月27日，光荣终于正式启动了《三国志XI》的官方网站，同时带来了丰富的资料和图片。《三国志XI》将提供8个剧本供玩家征战。其中包括7个史实剧本：黄巾之乱、反董卓联合、群雄割据、官渡之战、三顾之礼、刘备入蜀、南蛮征伐；1个假想剧本——英雄集结；还有扮演特定时期人物的剧情剧本。游戏采用回合制进行，内政和战争等均在一张大地图上进行，与前作最大的不同是，城镇的开发和建设直接在地图上进行，城市的各种设施直接呈现在大地图上，策略和战术方面都将比《三国志IX》更具深度。地图上将随四季流转呈现出不同的风貌，地图全面3D化。《三国志XI》中修筑城镇设施的命令将在大地图上进行，设施修建的位置由玩家决定。





仅由两人开发的RPG即将上市



两个人能开发游戏吗？一款纯粹的RPG游戏Ashes:Two Worlds Collide，就是由Andrea B.Previtera与Olly Brown两个人所开发的，虽然该游戏画面肯定做不到市场主流作品的水平，但Ashes借鉴了RPG类游戏《创世纪7》（Ultima VII）、《屠龙传记》（Drakkhen）和《魔鬼之冬》（Demon's Winter），试图从游戏氛围以及冒险剧情方面取胜，并加入新的游戏元素，远古的哲学、历史传说以及民俗文化等，该游戏将在2006年底或2007年初上市。

EVE中文版有望第一季度开测

光通马晓轶总经理日前表示，在2006年第一季度，官方有计划开始EVE Online中文版的内部测试，届时将计划邀请部分玩家参与。EVE Online自去年在Chinajoy展出后就受到越来越多的国内玩家关注，此次内测，官方强调，EVE将采取非常严谨的测试计划，被邀请参加测试的玩家将经过非常严格的筛选。EVE Online中文官方网站地址：www.eve-online.com.cn



《达芬奇密码》改编游戏正式公布

日前，2K Games宣布已从索尼电影公司获得即将上映的著名小说改编电影《达芬奇密码》的独家游戏改编权，并将于2006年5月推出《达芬奇密码》同名游戏，本作由The Collective负责开发制作，《达芬奇密码》是一款动作游戏。The Collective开发过多款电影题材改编游戏，包括《星球大战前传3——西斯的复仇》《印第安纳琼斯与皇陵》等。本次The Collective请到了《断剑》的制作人来共同参与《达芬奇密码》的设计工作。《达芬奇密码》原是丹布朗的小说，一推出就获得了市场强烈的反响，连续两年未跌出过《纽约时报》的畅销书排行榜前10位。目前已被翻译成42种文字界面向全球发行，现全球已经售出3860万套。



文化交流与审美提高

■本刊记者 Littlewing



今年的春节，鞭炮开禁了，本想拿起二踢脚找找当初的感觉，却发现，时代变了，兴趣也变了，当年过年最好的那一口儿，现在也索然无味。

过年除了走亲访友，能做的事情也就是看看电视、玩玩游戏。今年中央电视台是真要把广大人民留在家中，把一年来收视率最高的节目都翻腾出来，每天从早播到晚，黄金时间更是推出新编排的综艺节目，确实比往年荧屏上充斥着各种晚会有意思多了。

而网络游戏厂商也没放过这个赚钱的机会，想尽一切办法让玩家把假期花在游戏上。比起那些文化背景接近中国的韩国网络游戏，《魔兽世界》在春节的改变，着实让人吃了一惊。暴雪的设计师们把这个中国的传统节日设计在游戏中，并且把中国古老的传说与游戏的剧情结合。年兽——被设计成一条拥有非凡智慧和力量的巨狼，曾与联盟和部落共同对抗燃烧军团，然而他的灵魂却在恶魔的摧残中污染，最终成为艾泽拉斯人民的敌人。最终，年兽在永夜港被勇士们击败，沉入月神湖底，每年的这一天，德鲁伊会燃放烟花，这是月神的象征。然而，年兽在燃烧军团的力量中苏醒，在灯火辉煌的永夜港庆典上再次出现，沉浸在节日气氛中的艾泽拉斯居民将再度面对这个疯狂而强大的生物……而春节放爆竹、吃饺子、挂灯笼、穿新衣、发红包等习俗，也被移植到了游戏中。当然，你可以把这理解为一次商业活动，但是暴雪一贯严谨的风格，让中国传统习俗与欧美奇幻游戏结合得毫不突兀，无论是对于提高中国玩家的认可，还是增加国外玩家对中国文化的了解，无形中都起到了促进作用。

审美的提高在与交流，任何一种文化都有地域性、时代性、差异性、民族性等特征。然而，在保留自身文化原汁原味的同时，增加对其他文化的了解，无疑可以提高自身审美，跟上时代，所谓“与时俱进”。进入网络时代，人与人之间的交流也更多依托于网络，然而由于语言障碍，直接的交流很少，网络游戏几乎成了世界各国年轻人在网络上交流的唯一方式。而越来越多的新游戏开始注重文化包容性，从这些游戏里，我们也能了解开发者所在国家或地区的文化特色。前不久，北美国网络游戏排位机构MMORPG.COM公布了他们统计的网游排行榜。



《卡米洛的黑暗纪元》

最受欢迎网络游戏排行：

1.EVE Online《EVE在线》
2.Guild Wars《激战》
3.World of Warcraft《魔兽世界》
4.City of Heroes《英雄城市》
5.Dark Age Of Camelot《卡米洛的黑暗纪元》
6.City of Villains《恶棍城市》
7.Final Fantasy XI《最终幻想XI》

最受期待网络游戏排行：

1.RF Online
2.Vanguard:Saga of Heroes《天行者——英雄诗歌》
3.Darkfall《黑暗降临》
4.Age of Conan《科南时代》
5.Pirates of the Burning Sea《燃烧之海的海盗》
6.Phantasy Star Universe《梦幻之星——宇宙》
7.Lord of the Rings Online《魔戒在线》



《激战》

我发现最受欢迎的《EVE在线》《激战》《魔兽世界》，都已与国内游戏公司签约，正在或者即将在国内运营。与前两年韩国网游统治国内网游市场相比，欧美网游大作的进入，彻底颠覆了国内玩家的审美观念，对仅仅接触过韩国网游的玩家来说，成熟欧美网游制作的精良程度、游戏的真实性和浓郁的异域风情，让他们有了更多枯燥升级后的新鲜感受——游戏原来可以这样玩。包括《传奇》系列在内的多款韩国网络游戏最近在欧洲地区停止运营，游戏本身品质的缺陷和后继无力使得他们逐渐在玩家中失宠，画面的落后并不是全部，2001年的《卡米洛的黑暗纪元》依然雄踞排行榜前五，证明了网游这种持续的消费品，只有品质才是唯一存在的理由。而韩国CCR公司出品的RF Online也在最受期待榜上停留了数周，说明韩国的精品网游一样会受到欧美玩家的喜爱，当然，RF Online、《最终幻想XI》等融合欧式风格的美工，也是它们受到欧美玩家青睐的原因之一。

游戏一直是主流媒体攻击的对象，而它们从未注意到，这种被他们视为电子海洛因的“文化垃圾”，已经成了文化交流的渠道，或者说是文化交流的产物。游戏的包容性、娱乐性和平易近人的特性，让它为更多的人所接受。到底游戏是不是像张春良学者说的那样荼毒青少年、危害社会？事实会说明一切。P

北京网吧包夜解禁 中小网吧起死回生

■本刊记者 心鹰



2006年春节期间北京取消了不少禁令，先是市区内燃放烟花爆竹解禁，紧接着副市长孙安民在北京城市管理广播直播时对外宣称："目前本市已开始网吧长效管理机制的试点工作，解除对网吧晚上12点后营业的限制，网吧已恢复24小时营业。允许晚上12点后营业，主要是考虑到一些上班族白天要上班，晚上才有时间娱乐。在为他们提供方便的同时，也给经营者提供了在营业时间上赚取利润的空间。但在限制未成年人进入方面则更为严格，以确保网吧的健康运转。"对于那些日渐窘迫的中小网吧业主来说，这个消息可能比节日的爆竹声更能带来喜庆气氛。

一直以来，关于限制网吧的政策始终是人们争论不休的话题。自从"蓝极速"大火事件后，北京市政府更是针对网吧进行了"未成年人禁入""禁止包夜"等种种限制，许多中小型网吧都面临着能否生存的问题。在取消包夜禁令之前，许多网吧一直采取违规经营的方式，他们宁可冒着被罚款的危险也要"把包夜进行到底"，这其中究竟是什么原因？

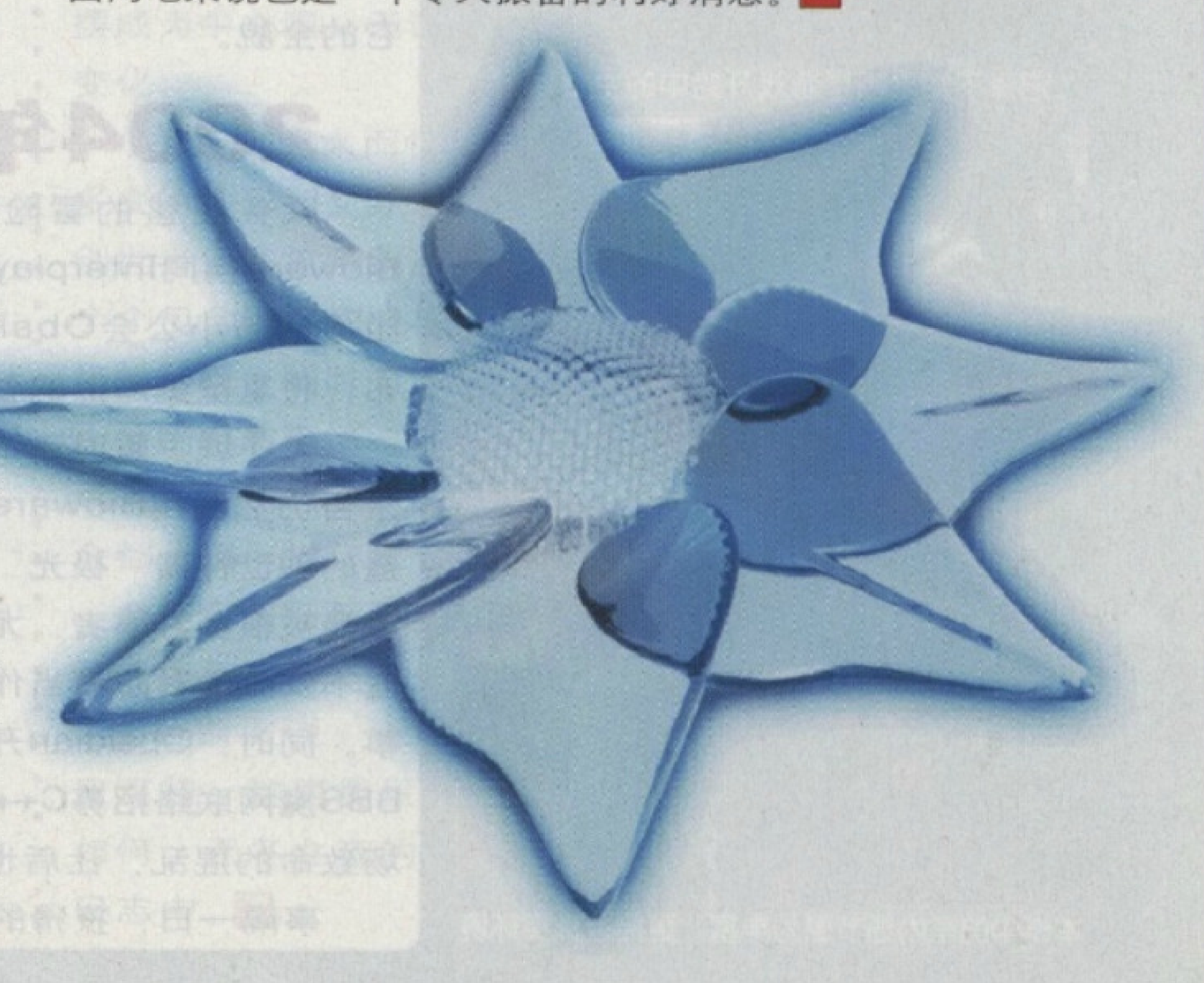
对于一些比较有实力、资金充裕的大型网吧来说，包夜并不是其主要收入。目前全国性的连锁网吧已经开始多元化经营的探索，逐渐开始尝试各方面的增值服务。包括报刊零售、宽带视频点播业务、网上票务代理、物流配送及延伸产品的销售等。连锁网吧品牌的优势一直是吸引顾客人流的法宝，在此基础上不断尝试多元化经营思路，这些方面可以稳定经济来源。这些大型网吧靠网速和环境来吸引人群，包夜虽能给网吧带来较可观的收入，但并不是其主要盈利方式，包夜解禁对于这些网吧影响并不大。某种意义上讲，由于中小网吧（竞争对手）的再次崛起，解禁令甚至会给这些大型网吧带来竞争压力。

相对于连锁网吧，中小网吧的经营模式比较单一，经济来源自然受限制。很多网吧业主都曾经对"禁止包夜""零点断网"等政策提出质疑。包夜政策的再实行无疑会给这些日渐窘迫的中小网吧带来转机。很多网吧业主表示，对于文化部门规定禁止未成年人进入网吧持支持态度，但禁止包夜则有些让人难以理解。同样是娱乐场所，如迪吧、歌厅等都可以通宵营业，只针对网吧显然是不公平的，话语中也流露出无奈和委屈。

一位网吧业主坦言："利润实在太大了，如果不是我意志比较坚定，早就跟他们一样违规包夜了，反正网吧的成本就摆在那儿，网费和各项税收、管理费用是固定的，晚上关门电脑都浪费了，还不如违规包夜呢，只要多付些电费。"包夜时间一般为晚上22点至次日早晨7点，包夜费用8元～20元不等，一个拥有100台电脑的网吧包夜率可达到90%，一晚的上网收入超过1000元；再加上包夜期间出售的各类食品、饮料、香烟、游戏点卡，一个月的纯利润可上升50 000元。

网吧问题大家之所以反应强烈，主要是一些未成年人沉溺网络游戏，甚至通过网络接触一些不健康的东西，这对于未成年人的健康成长相当不利，许多社会问题也由此滋生。在这种情况下，限制网吧的营业时间实在是一项不得已的措施。但对中国的网络发展来说，网吧的功劳绝对不可小看，要知道在网络发展的初级阶段，全靠网吧来聚敛人气和普及网络的使用。随着家庭网络的普及，人们开始渐渐在家中上网，不过目前而言，网吧在许多人的心目中还有着不可替代的地位，仍有很多没有条件的人喜欢在网吧上网。

健康的网吧对于人们工作和娱乐所起的作用是显而易见的，对网吧的治理是必须的，但不能因噎废食。治理的目标应该是那些对消费者不负责任的"黑网吧"，正是这些"黑网吧"抢了正规网吧的市场，更重要的是拖累了网吧的名声。北京作为长效机制的试点，此次解除网吧管理方面的限制对于全国网吧来说也是一个令人振奋的利好消息。P



类　型：角色扮演
制　作：Obsidian Entertainment
发　行：Atari
上市日期：2006年第二季度
推 荐 度：★★★★★



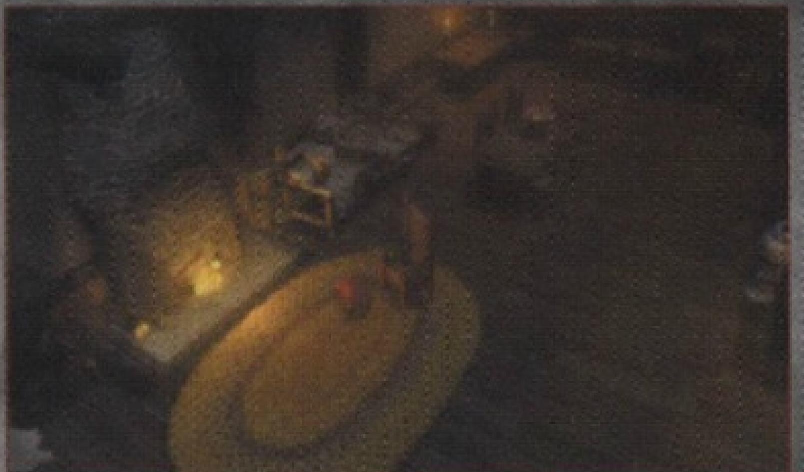
无冬之夜2 Neverwinter Nights 2

■北京 Lancer

说起Bioware离开黑岛独自开发的D&D授权游戏《无冬之夜》，角色扮演游戏的爱好者对它有两种迥然不同的意见：一是认为这个有着华丽视觉效果和强大脚本编辑器的游戏太棒了，真正把难以上手的D&D规则做到了老少咸宜，雅俗共赏；另一部分人则觉得Bioware的编程人员全都是不懂规则的小白，除去扩展性极强的多人模式外，这个东西只能用空洞、无聊来形容。

姑且不论这两种意见代表了哪些玩家，《无冬之夜》确实曾在往年E3上出够了风头，并且在很长一段时间内掀起了游戏连线和编写MOD的狂潮。然后Bioware厚着脸皮把鼓吹逆天强者的资料片和官方冒险模组拿出来卖钱，尽量榨干游戏的剩余价值，最终把续作的开发工作交给了黑曜石娱乐，恰似他对旗下另一人气品牌《星球大战——旧共和国武士》所做的事情一样。


黑曜石声称画面水平将不低于2006年同期游戏，现在还看不出是BLOOM还是HDR


充满柔光效果的室内环境让人想起《上古卷轴Ⅳ》


游戏的打斗动作将更为细致多变


沼泽不知是否是游戏开始中的主要场景


4人小队令战斗变化更为复杂


本作中的室内细节更为丰富，更接近真实环境

关于无冬之夜的重建备忘录

如果某人偶然捡到了这本日志，请保存好，某天你回到费茹大陆，被无冬城再度征召开始冒险的时候，本文所记叙的一些知识或许能帮你更容易地了解它的全貌。

2004年正日之月

风头正盛的冒险者公会Bioware携同Interplay叛逃者组成的新小公会Obsidian宣布，将重塑剑湾上的著名城市——无冬城，暂时还不能确定是否仍然利用Bioware倾力打造的创世神器“极光”。这件事情被很多好事者，尤其是那些不安分的冒险者当作一件盛事。同时，Obsidian开始借用BBS魔网联络招募C++专精的冒险者。这个事件注定在“被遗忘国度”掀起一场致命的混乱，让后世的历史学者去头痛不已吧。


从双足翼龙身上我们看到NWN2角色模型的进步

事隔一日，狡猾的Bioware向我们展现了他蓄谋已久的新神器“日蚀”。

尽管Bioware已坐拥“极光”和“奥德赛”两大神器，但他仍然重新打造了这个据言威力更胜以往的东西。虽然有小道消息流出，认为“日蚀”很可能来自神秘的《翡翠帝国》或遥远的《龙之岁月》，但事实仍然迷雾重重，或许两者都有或者两者都不是，反正Bioware信誓旦旦地宣扬了神器的威力。

3天后，Obsidian的公会领袖Feargus Urquhart，一位经验丰富的伟大战士向冒险者们吐露了一些重建无冬城的细节。据他宣称，重建工作由40人左右的队伍负责，尽管其间可能会抽调一些人手，本次的无冬城内危机四伏，需要单人冒险者花费60个小时左右的时间才能帮忙解决问题。

事后传来开始重建游戏工作中的更多细节。我们得知Obsidian尽量吸纳了原无冬城的建设班底，同时向冒险者提供新的创世工具，让他们在无冬城的新址上无拘束地创造自己的史诗传奇。Obsidian的工匠和设计师们不断讨论重建的蓝图，它将提交给一直在暗中操控的强大团体“海岸巫师”作最终审核。一切都还在混沌之中，无法让人知晓更多内幕。

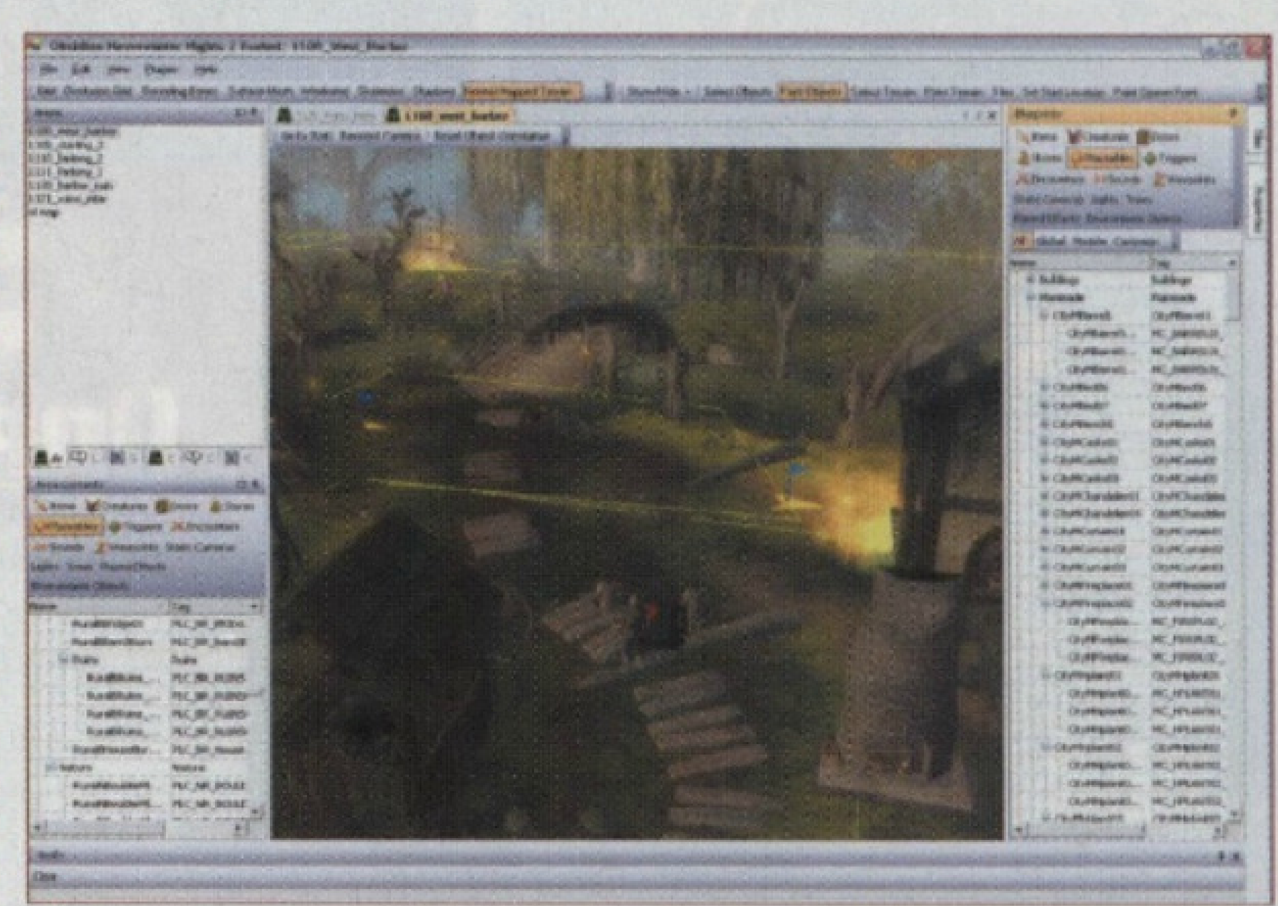
2005年衰腐之月

我必须说这份日志间隔的时长超出我的意料之外，剑湾的岁月已经翻过一页，当人们已开始忘记无冬城的夜晚，我却又得到了关于重建过程的情报。看来这一次Obsidian已打好城基，人们已能看到越来越多的城市面貌。

Obsidian有一句座右铭：“如果没坏就别去修它”。他们一向不肯花大力气做重塑世界的工作，也就像印记城中的Dabus那样做做敲敲补补的工作，所以我们相信重建起来的无冬城大概和之前的相差无几。但据传城里的景色会靓丽不少，不会像之前的无冬城那样单调灰色，到处会充满诱人的阳光。

无冬城能成为剑湾上最受冒险者欢迎的城市并非偶然。首先，它给不知死活的冒险者们提供了拯救无冬城危机的艰巨任务；其次，冒险者们可自由地组成地下城领主行会，互相协助、共同冒险；最后，强大的创世神器掌握在冒险者手中，人们完全可创造自己的冒险成就与他人分享。然而也就是第一点，颇令拯救无冬城的冒险者们不满。那场对抗瘟疫的冒险并不十分引人入胜，大量的参与者没有走到路斯坎就放弃了，去做那些看起来更为有趣的事情。重建的无冬城以之前的城市格局为蓝本，但显然无冬城想夺回剑湾上坚固要塞和重要城市的地位。经过之前的动荡，城主执政阶级更为谨慎，他们不会再冒失地希冀不断涌入的冒险者成为英雄，那显然不切实际。在无冬城附近的西港有一个临近沼泽的村庄，经历了战乱的肆虐，不少破产的农民跑到修复的无冬城来避难。这些人并不是天生的英雄，想要把振兴无冬城的使命交给他们着实让人担心……不过这个小村庄倒也不简单，神秘的突袭者不是一般的强盗，通过残缺不全的远古书籍，大概能查到村庄的原址是古代战场。暗影之王曾在这里与无冬城爆发过一起无疾而终的神秘大战，解开这潜藏的秘密恐怕就只能靠这些坚韧的幸存者们。

需要注意的是，以前的无冬城因为瘟疫的横行，使整个城市的财务出现很大问题，即使是雇佣一名冒险者也显得有些吃力。只有那些受圣武士Aribeth垂青的冒险者，才有机会加入到拯救无冬城疫病危机的任务中。其所得的报酬也就让这些宠儿能再雇得起一名同伴而已，而且就算是去危机四伏的幽冥国度，也顶多能再雇用一名同伴。但是这次冒险者的薪水，足以让他们在众多的赏金猎人中挑选3个同伴来一起出生入死，这听来就像自古传说中一个冒险队伍该有的人数份额。最棒的是，这些随从间的关系变得更加融通，打起仗来不再是各自为战，丰富的小队战术是完全可预料得到的。



强大的编辑器更为专业，但好歹仍然是面向型的风格

不过前面说过，重建的无冬城里等待雇主的冒险者鱼龙混杂，不再像以前那样纯朴和踏实。每名被雇佣的同伴都要小心应付，是善是恶往往不仅存于一念之间，也在冒险的点滴之中。一群有血有肉的随从更让人操心，不是么？但这就是真实的生活。是稳固一帮志同道合的同伴，还是各怀心思，彼此利用不达目的誓不罢休？我看新来的冒险者需把很多的精力放到社交活动之中了。同样，阵营的选择仍然令行为的善恶不可简而言之。是谨遵守序的信仰，还是放任无序的态度，亦或摇摆成为中立国，无论怎样都会令事态的发展呈现多元的变化。

关于那强大而神秘的创世神器，它复杂，能营造出多变的地形和交际活动，但并不见得难以使用。它可令创世者任意放置创造世界的元素，简单地拖拽和定位一个个包含地理构成与人际关系的创造界面。作为一名合格的神祇，同时布置世界的格局和人文环境并不是一件十分困难的事情。神器的强大威力足以让创世的神唤起成千上万的树木，而不用去关心它们每一棵是否看起来全都一模一样；像个真正的至高神那样，在咏唱中建立一个多姿多彩而又复杂真实的世界，并不是可望而不可及的艰苦工作，至少不会像你想的那样艰苦……

目前来说，无冬之城重新屹立于无冬森林之畔指日可待。这里能呈现的内容或许还会有改变，但无论如何，无冬之夜的名字将再度出现在冒险者们的任务日志中。P

类　　型：动作
制　　作：Bohemia
发　　行：未定
上市日期：2006年
推 荐 度：★★★★


普通游戏中的士兵建模精度之高，已令现在一些游戏的动画汗颜


从另一个角度看“普通士兵”


后脑勺与防弹衣，沙场上的一切谁也说不准


军用直升机是现代战场上的“常客”


有情况，就地卧倒！

闪点行动2
Operation Flashpoint 2

■上海 千叶城里伤心人

在介绍《闪点行动2》游戏之前，我得事先声明，当其上市时，未必就叫这个名字。原因在于，自从《闪点行动》制作组Bohemia和游戏发行商Codemaster闹翻之后，由于后者手中握着“闪点行动”，前者只好一边开发一边和他们扯皮。

《闪点行动》在2001年出现时，曾以非凡的现实主义精神震撼了我们。相对于那些疯子般从一个地方跑到另一个地方，拎着机枪扫射的战争题材射击游戏来说，《闪点行动2》中的大战场、长距离作战和选择安全隐蔽点的做法，都让人觉得犹如来到了真实的现代战场，而不是身处游戏中。2代对战场的拟真化进行了挖掘，超过400平方公里的战场上将会出现成百上千的士兵和坦克。当你看到一支机械化部队，混合着步兵、坦克和装甲车从面前经过时，一定会感慨不已。

与《闪点行动》将故事背景放在1985年的冷战时期不同，2代将时间往前推了25年。玩家所要面对的是3种截然不同的场景，分别位于丛林密布的东南亚、硝烟不断的中欧以及灾难深重的非洲。不仅如此，玩家还可扮演3种类型的职业士兵：海军陆战队队员、美国陆军军官及特种兵。为了加大游戏深度和强化角色扮演性，制作小组在人物系统中增加了升级因素，以及让主人公能和更多的NPC通过对话以获得信息。


驾驶直升机穿越茫茫大漠

作为21世纪的电脑游戏，图像能否与时俱进已成为衡量一款游戏是否卖座的主要标志，以3D场景铸成的《闪点行动2》也不例外。目前，我们得知2代的视觉效果不但在于展现大规模军队方面得心应手，更显著的成就是大幅度改良后的模型伤害系统。现在，当你炸飞一辆坦克之后，如果有心的话，甚至可在周围找到它的每一块碎片！另一方面，设计师们还让爆炸呈现出即时效果，而不再事先统一到缺省状态。换句话说就是，你开着坦克轰击一座大楼时，坦克速度、炮弹角度以及打在大楼的不同位置上，这些因素会综合影响到爆炸的最终结果；当然，也会影响到炸落在四周的碎片形状。

多人游戏方面，目前唯一得知的好消息是，在《闪点行动2》中你不必再等待朋友们结束一场战斗后再和他们一起开始，而是可在战斗过程中随时加入。



类　　型：	冒险
制　　作：	Revolution Software
发　　行：	THQ
上市日期：	2006年秋季
推 荐 度：	★★★★



《断剑III——沉睡之龙》已经转入仿真3D风格

断剑——死亡天使
Broken Sword：The Angel of Death

■云南 绝对领域大傻瓜

《断剑》这个名字容易让人产生这是款动作游戏的错觉，其实它是始于1996年的一款冒险解谜游戏。迄今为止，《断剑》系列已推出三代作品，每代都以调查神秘历史事件为主线索，主人公始终是全球冒险的美国游客乔治·斯托巴。游戏风格饱含悬念又不乏幽默搞笑，因此该系列拥有不少忠实追随者。Revolution原本计划以其三代《沉睡之龙》作为《断剑》的告别曲，但良好的市场前景使得他们无法放弃继续耕耘这片“肥沃的土地”。



四代的画面风格与三代有些相近

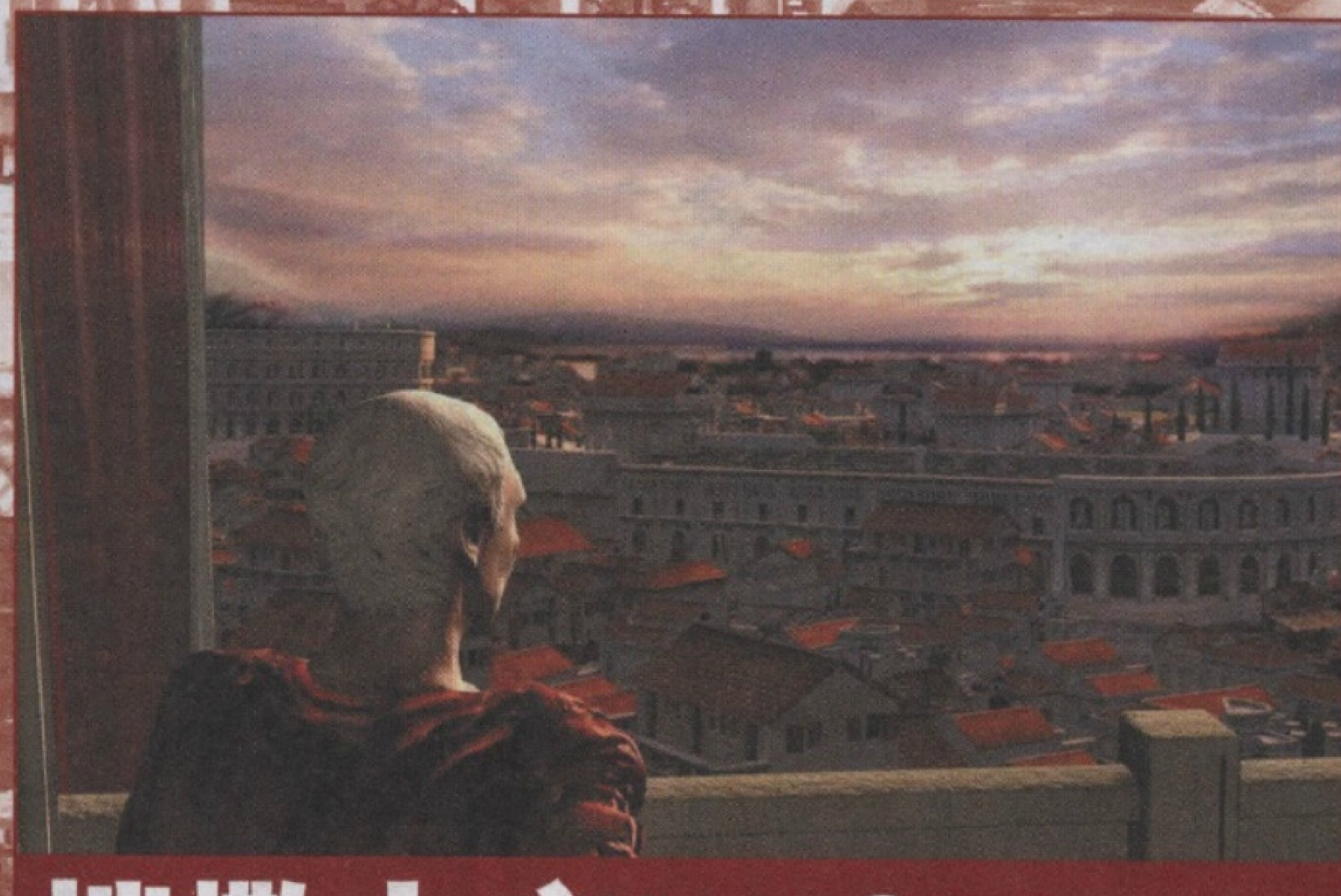
本作剧本仍由前三作作者史蒂夫·因斯执笔，这一次乔治·斯托巴要调查的是一桩在人类远古时期就被遗忘的秘密。而这个秘密与远古神话中的死亡天使关系密切，据说它还是人类史上不同宗教势力之间千年战争的真正原因。

虽然远古的战火早已平息，但阴谋却在历史的长河中得以延续，乔治的对手们意图重新点燃战火，让人类再次陷入千年的浩劫。面对势力强大的阴谋团体，乔治的调查绝非一帆风顺。本作中刚开始，他便爱上了一位来历不明的神秘美女安娜·玛丽亚，不料这位美女突然失踪。为追寻消失的恋人，乔治几乎陷入疯狂。为与时间抗争，他必须找到一件具有强大法力的古代神器，但乔治手中唯一的筹码是一张古代手稿，据说它与一种失踪了两千多年的神秘物质有关。乔治做梦也没想到，他所迷恋的安娜竟然是邪恶势力创造的虚拟人，所有这一切都只是利用他的圈套。尽管乔治最终发现了这个阴谋，但游戏仍将以痛苦和哀伤结尾。根据预告片的描述，乔治将在剧终作为祭品，这将成为他最后的宿命。虽然不能明确理解为死亡，不过估计也好不到哪里去，这个结局大概是所有玩家都不曾料到的。

《死亡天使》将继承三代中的3D图像设定，据说这并非制作者Revolution的本意。三代中真人头身比例的仿真画面虽然效果不错，但整体风格却大改前两作的卡通初衷。Revolution坚持认为要完美体现本系列一贯的卡通风格最好还是借助2D画面，不过在发行商THQ的强大压力下，制作人员只能继续迈上3D之路，本作中是否会重现一、二代玩家所熟悉的卡通漫画风格目前尚难以证实。游戏性方面本作仍将融冒险解谜与动作刺激于一体，玩家在以第三人称视角冒险的同时还可做出各种复杂的动作，例如跳跃、攀登、摆荡甚至格斗，看来乔治正逐步走向印第安纳·琼斯的路线。三代中令人恼火的视角切换也将得到令人满意的改进，玩家不会因为失去方向感而导致操纵的人物朝相反方向移动。游戏的冒险操作要素包括了收集道具、使用物品，与场景中的可疑物体互动、与NPC对话等。玩家将使用键盘控制角色移动，鼠标则用于探索和调查。

《断剑》系列一直以引人瞩目的剧情和精心制作的谜题而著称，《死亡天使》中将有更多谜题和更动人心弦的悬念，玩家在面对挑战的同时将能欣赏一段迷人的故事。与《神秘岛》等冒险解谜游戏相比，《断剑》具有更多真实的感觉，史蒂夫·因斯的妙笔始终让游戏的冒险故事盘桓于扑朔迷离的历史之谜中。遗憾的是，根据制作人员的暗示，无论乔治是否最终会死于这桩神秘的冒险，《死亡天使》都将成为本系列的终结之作，《断剑》系列的忠实玩家们无一例外地希望这种说法不会成为现实。P

类　型：策略
制　作：Tilted Mill Entertainment
发　行：VU Games
上市日期：2006年第四季度
推 荐 度：★★★★



恺撒大帝IV Caesar IV

■游侠网 阿易

“我来了！我看见了！我胜利了！”

当我们重拾梦想，感受浸渍着古罗马复兴辉煌与荣耀的世界时，谁还记得恺撒当年征战四方的满怀自信。我们经历了足足7年的漫长等待，现在迫不及待地让恺撒带我们再次掀开历史的帷幕，体验《恺撒大帝IV》中诸多繁杂混乱的野望与梦想。


3D画面给予都市更加真实的层次感


城市住宅按罗马建筑风格设计，尤其是火灾在建筑上表现也更加细腻


都市的前期规划非常重要


经常审视自己的都市，会更有成就感


罗马大剧场是人们主要的娱乐场所

《恺撒大帝》系列曾是城市建设类游戏的经典之作。前作《恺撒大帝III》早在1998年发行上市，之后陆续发行的《法老王》《埃及艳后》《宙斯——众神之主》《龙之崛起》等作品与其类型也大致相同。这几款产品甚至可称为《恺撒大帝》系列的资料片——游戏模式基本相同，只是在不同的历史场景进行切换。此系列游戏的最大特点是设计竭力忠实于历史，结合城市建设和科技发展两大元素，无论是宗教信仰、政治体制、军队装备、建筑风格、地理环境都尽量符合史实。这也许就是游戏最好玩的地方：玩家不仅要以经营发展城市为职责，还要考虑如何让都市避免被战乱蹂躏。

根据目前确认的消息，《恺撒大帝IV》的最大特色是游戏全面升级为3D画面——虽然这是一个必然的改变，但对于很多《恺撒大帝》系列的“粉丝”来说，这意味着他们将面对一个前所未见的世界。庞大的城市中，将拥有超过100种独特的建筑及各类装饰项目；在贸易方面，有超过30种可用的资源。玩家依旧担负着整个城市的经济和政治建设，率领拥有全新行为体现的民众，共同面对火灾、入侵、暴


视角拉近，你可以看清所有细节

乱、瘟疫、食品短缺等棘手问题。总之，你面前将会展示出一个更加真实的都市。

游戏伊始，玩家只是罗马帝国一个小小的执政官。在恺撒的领导下，你的执政之路将会遍布西班牙、英国和埃及等国家。等到积累了足够的功绩和信任后，恺撒甚至还会退位让贤，让你成为新的统治者。

虽然目前我们暂时未得到关于新作的更多消息，但是我们也可从现有的资料中发现不少有趣的东西。

首先，在《恺撒大帝IV》中每个细节的完善，将体现一种极其微妙的平衡，这也将是《恺撒大帝》系列追求的最大卖点。其实从游戏截图来看，《恺撒大帝IV》3D引擎带来的画面效果只能算是中规中矩，某些方面甚至还不如前作2D画面中对细微处的表现（例如《龙之崛起》的游戏画面就非常赏心悦目）。所以仅靠画面是抓不住玩家的，只有细节的考究和玩家从中获得的油然而生的成就感，才能超越其他游戏。



人民群众安居乐业



漂亮的民居，功能齐全

《恺撒大帝IV》将会考验玩家全局性的战略眼光和耐心。历史上的恺撒给人民带来了一个最公平、最仁慈、最开明的时期，所以在都市中所有神祇的供奉，与领导恺撒的私人关系，城市交通，运水管道的布局合理性乃至食物的分配都要追求一种微妙的平衡。尤其是生活在城市中的民众将对你的政策产生一定互动关系，还有贸易系统也必定会提高到一个前所未有的高度，交易的渠道更多，商品也更加丰富。在城市发展期间，安全防卫问题将会一直伴随着玩家。开发者将战斗系统进行了重新设计，除了先前的阵形概念外，还不清楚在兵种和数量上是否可有更多选择，或是否允许玩家主动进攻其他城市。但似乎过分加强军事将会违背游戏的初衷，这就要看设计者如何取舍衡量了。

罗马人在创造了辉煌战绩的同时，也创造了不朽的文明，这其中就包括建筑。《恺撒大帝IV》刻意表现出更加真实的罗马式建筑风格，用来衬托3D画面下帝国都市的恢弘气势。要知道罗马建筑相当成熟，外观与功能结合得恰到好处。例如罗马民居以多层公寓为常用标准单元，这些公寓底层设商店，楼上住户有阳台。这种风格同现代公寓大体相似，也将是《恺撒大帝IV》中居民的主要住所。而我们熟知的罗马帝国各地的大型剧场，观众席呈半圆形，逐排升起，以纵过道为主、横过道为辅。观众按票号从不同的入口、楼梯，到达各区座位。人流不交叉，聚散方便；已与现代大型演出性建筑物设计基本相同。在游戏中，只要你将视角拉近，就会看到每栋建筑的所有细节。



这个建筑相信大家再熟悉不过了

《恺撒大帝》系列虽然拥有悠久的历史，但是《恺撒大帝IV》的诞生却久经波折。这是因为受开发工作室Impressions Games的影响，该工作室陆续被雪乐山和VU Games收购，并且原Impressions Games工作室于去年倒闭，其部分成员来到马萨诸塞州成立了Tilted Mill，才开始了《凯撒大帝IV》的开发工作，希望能续写新"恺撒"的辉煌。

从现在开始，让我们开始期待重新体验恺撒大帝的荣光，拥有一个充满想象的罗马帝国。

上市游戏热报

■晶合实验室 Ninja

游戏名称

金刚（中文版）
Peter Jacksons King Kong Chinese

类型：动作冒险
上市日期：2006年1月18日
制作／发行：Ubisoft／上海育碧
推荐度：90

游戏和电影相互改编的模式早已屡见不鲜，不过本作的确是近年来改编成功的代表作，无论是电影对于原作的全新演绎，还是游戏对于新版电影的真实体现，都令人竖指叫好。对于本作的试玩，在今年第4期上我们已详细介绍过，在此不再赘述。



游戏名称

英雄传说VI——空之轨迹（简体中文版）
Eiyuu Densetsu VI Sora no Kiseki Chinese

类型：角色扮演
上市日期：2006年1月23日
制作／发行：Falcom／北京娱乐通
推荐度：90



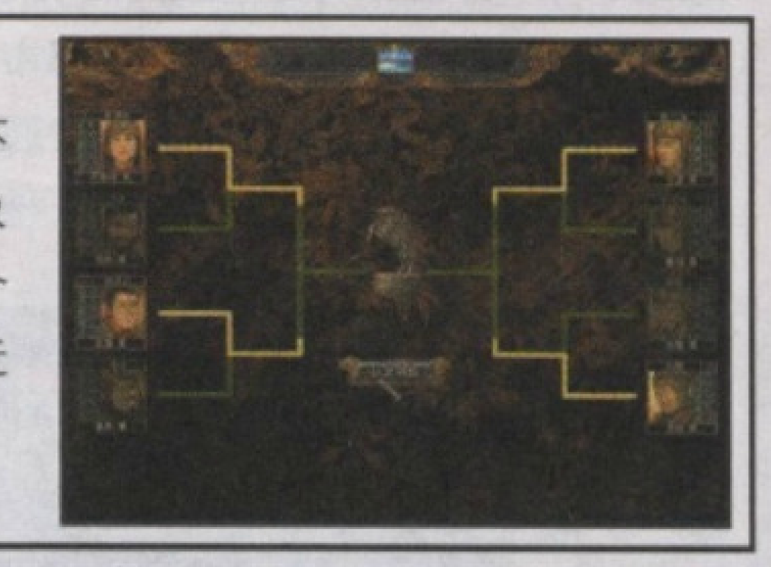
“英雄传说”系列延续至今，恐怕有些玩家已忘却它是Falcom早期名作“屠龙剑”系列衍生出来的外传游戏了，毕竟其人气早就超越了原作，成为日式RPG的经典代表系列。作为一代经典游戏系列的续作，只秉承其引人入胜的剧情是远远不能满足玩家的。在本作中，游戏为了兼顾玩家感受以及视觉效果，首次将该系列的画面改为3D场景和2D人物的形式，令画面更加唯美，战斗效果逼真。游戏采用的是斜45°视角，人物和场景都采用真实的大小比例。在任何环境下都可左右旋转角度，选择自己所熟悉的方向进行游戏。而音乐、音效等方面也令人较为满意，的确是值得一试的好作品。

游戏名称

三国群英传VI（中文版）
Sanguo Heroes 6 Chinese

类型：即时策略
上市日期：2006年1月23日
制作/发行：宇峻奥汀/寰宇之星
推荐度：85

做到六代的“三国群英传”在剧情上加大了力度，对于三国的大小事件力求不漏巨细全部呈现出来，似乎想做成一本另类的教科书，同时又给了玩家一定的想象空间。虽然三国事件会发生，但主动权掌控在玩家手中，可改写其结局，创造一个全新的三国。在系统上，积累了前几代作品的经验，已经十分成熟，也算得上是近期一款不错的单机作品。



游戏名称

电影大亨（中文版）
The Movies Chinese

类型：模拟经营
上市日期：2006年1月23日
制作/发行：Lionhead Studios
推荐度：90



对于今年春节前的“大片”，相信不少人都感到名不副实，甚至冠以“基佬片”的称谓。那么，现在有机会改变这一切了。早先出的英文版令玩家感到些许头大，在中文版中这个问题得到了圆满解决。但尝试之后你会发现，即便是一部“基佬片”，拍下来也不是那么容易的。

上市游戏热报

游戏名称 惊悚空间 Obscure

类型：动作冒险
上市日期：2006年1月24日
制作／发行：Ubisoft／上海育碧
推荐度：85

玩家将可选择扮演一人或多人同时在校园中探寻神秘事件的幕后真相。剧情虽然有些老套，但游戏制作得还算可圈可点。



游戏名称 大富翁8（中文版）Rich8 Chinese

类型：益智
上市日期：2006年1月25日
制作／发行：北京软星／寰宇之星
推荐度：85

做到第8代的作品，已经没有什么新意可言了。提升娱乐性，加强与家人、朋友的交流和沟通才是玩家喜欢它的真正原因。



游戏名称 工人物语Ⅴ——国王的遗产资料片 The Settlers: Heritage of Kings Expansion

类型：即时战略
上市日期：2006年1月25日
制作／发行：Ubisoft／上海育碧
推荐度：80

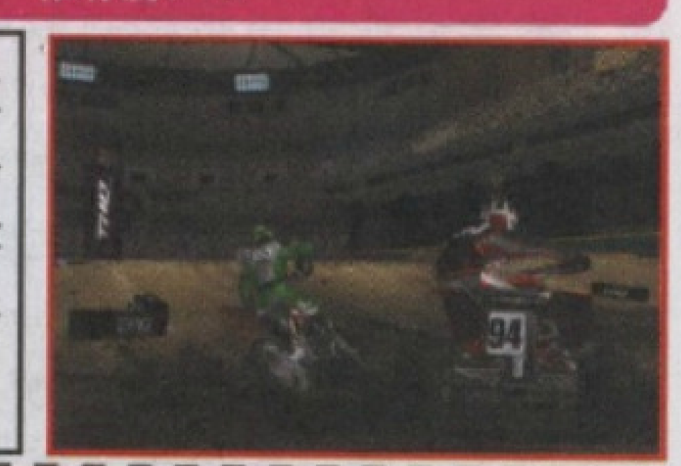
本作在《国王的遗产》的基础上增加了全新的9张地图，10个全新的单人和多人地图，加入了盗贼、客栈、沼泽等全新的设定。



游戏名称 究极大越野 MX vs ATV Unleashed

类型：模拟竞赛
上市日期：2006年1月20日
制作／发行：THQ
推荐度：75

游戏汇集了多种交通工具的赛事，比赛种类也十分丰富。只是此类游戏如果不是和朋友一起进行，则失去了令人进行游戏的兴趣。



游戏名称 侠盗人生 25 To Life

类型：动作
上市日期：2006年1月20日
制作／发行：Eidos Interactive
推荐度：95

游戏的最大特点就是其高度的自由和开放。游戏支持最多16人同时在线和语聊，令其增色不少。



游戏名称 超级特技赛车 Super Stunt Spectacular

类型：动作冒险
上市日期：2006年1月22日
制作／发行：ValuSoft
推荐度：75

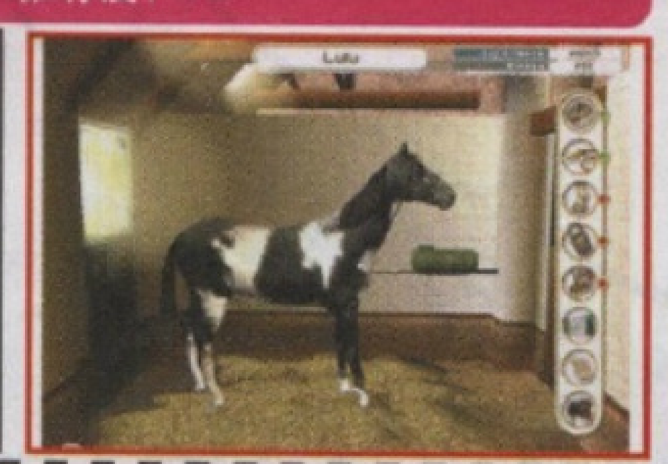
炫！这就是游戏的目的。身为特技演员的玩家，需要在赛车场上使出浑身解数，表演出最炫的赛车特技，为自己争取应得的荣誉。



游戏名称 马场精英 Saddle up with Pippa Funnell

类型：模拟经营
上市日期：2006年1月23日
制作／发行：Kudosoft
推荐度：70

游戏中，玩家会拥有自己的马场。而所需要做的，就是经营好自己的马场，令其培养出来的赛马能在赛场上一展雄姿。



游戏名称 塔耶历险记 Thayers Quest

类型：冒险
上市日期：2006年1月24日
制作／发行：Digital Leisure
推荐度：80

游戏让人有种怀旧的感觉，仿佛回到高喊着“我是希瑞！”的年代。简单的2D画面，不算复杂的关卡设计，让人有一种久违的游戏乐趣。



游戏名称 暴力机车 Jacked

类型：竞速＋动作
上市日期：2006年1月27日
制作／发行：Empire Interactive
推荐度：70

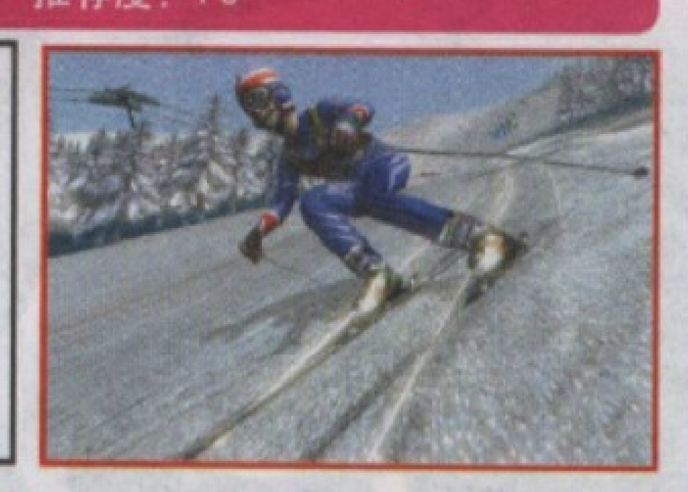
在与人竞速的同时，你可通过任意方式，通过你所能利用的各种武器干扰对手比赛。



游戏名称 2006都灵冬奥会 Torino 2006

类型：体育
上市日期：2006年1月27日
制作／发行：2K Games
推荐度：70

这是第20届冬奥会官方游戏，对于体育类游戏感兴趣的玩家不妨一试。



编外杂谈

与不玩游戏的朋友在一起

我最好的几个死党在遥远的四川老家，在这里我可以如实称呼他们为阿猪、阿狗与胖子。这几个家伙都是几乎不痴迷于游戏的，这么多年一直都没有什么改变。

我们结成死党时都还在念高中。尽管我们都不是老师眼中的"好学生"，但一头扎进游戏世界的我多少还是显得有些与其他人不同，放学后流连街机厅到最后一个离开的总是我，我能用"12人街霸"中一大半的角色一币通关，可是他们选警察也打不过第三关；那时我每天都要反复翻看刚刚创刊的《GAME集中营》，而他们连一页都看不进去。唯一一个大家都有兴趣的游戏是超任上的"实况足球"，因为我们都是球迷，于是周末聚在一起找个包机厅玩玩足球是当时罕见的集体游戏活动。不过水平也很快拉开了，如果我不有意识地"放水"，只怕这帮家伙再也不会跟我一起玩。即便如此，总是输球的他们也开始琢磨歪门邪道来谋求胜利，例如阿狗创造出一种"一字长蛇阵"，将所有队员在球场中央排成一条直线，然后挨个儿往前传球，一直传到对方禁区。那时超任版的"实况"还不像现在这样真实，所以他这招还真偶有得手的时候。不过到了后来的PS时代，"实况"系列大幅进化后变得更加复杂，本来对游戏兴趣就不大的他们挨个儿开始打退堂鼓。这期间发生了一件奇事，一个实况老手表示用脚玩也不会输给胖子，胖子自然不信，结果居然真的被对方用脚丫子踩着PS手柄打进一球，并最终以0：1败北。这简直是奇耻大辱！于是这帮家伙便齐刷刷地退出了实况的世界，我几乎再也没有跟他们一起玩过任何游戏。

在后来漫长的日子里，我偶尔会怨恨这帮家伙为什么有空闲的时候不跟我一起去学着联CS、搓"铁拳"而总是"拱猪"，但这种怨念并不持久——我们会一起为中国足球队加油、一起看Beyond的演唱会、一起背周星星电影的台词、一起蹲在街角的台阶上津津有味地抽烟聊天、一起喝酒并大笑着把对方的糗事拿出来讲100遍、一起去低年级的外语系追MM，哪怕我们当年看起来还是一群没出息的混小子（后来有两个MM还真同时成了我们当中两个人的女友）。有这些，也许就足够了。

春节回家时，这帮家伙还是不玩游戏。于是我也照例在一年中有半个月没碰过电脑和游戏机。我们一口气喝下一年里其他时间加起来也喝不了那么多的酒；当着对方女友的面讲曾经讲过无数次的他从前的糗事（例如胖子的"脚丫子事件"），仍然会笑得直不起腰；在KTV放着Beyond专场，在唱一首歌《再见理想》时就吼破了所有人的嗓子，而照惯例将最后一首谭咏麟的《朋友》吼完后，有人已经彻底醉倒在地……

"共赴患难绝望里，紧握你手，朋友。"

与不玩游戏的朋友在一起，感觉与10年前一样好。

8神经
yangli@popsoft.com.cn



世无英雄，豚犬辈得执牛耳矣

谈足球经理们

■ PlayGM 连过五人



按说，采用这个标题是需要勇气的——中国球迷千百万，中国足球经理迷也同样数不胜数，随便几个百分比出来“赏”些唾沫老拳，在下就该抱头鼠窜，岂敢在这么严肃的杂志上胡喷乱吠？所以，我打算很主观地发表一些个人意见。至于是否正确或根本就是一股从腹腔出来的氨气，那就见仁见智了。然而，罗永浩老师曾说过：人们有品位低下的权利。私以为：人们决不能因为选择品位低下就拒绝承认自己的品位低下。否则，跟花冤枉钱看了某魔幻大片后，仍旧喋喋不休去思索、思考乃至发掘人生真谛一样就过于无聊了。

在足球经理类游戏里，单机的不可不说《足球经理系列》（以下简称FM），网游的则不可不谈《足球经理在线》（以下简称MZ）。下面就先从受众群最广的FM说起。

“因为对手们实在太弱，FM2006才得以延续它的王者地位”

FM的最新作是FM2006，也即以全世界绝大多数国家联赛的2005/06赛季为蓝本。在单机足球经理类游戏众多、品质低劣、完全不知所云的作品里，FM2006算得上是矮个中的巨人，原始森林里众多草食动物中形体硕大的猴子（不是指彼得·杰克逊的金刚）——但也仅此而已。因为对手们实在太弱，FM2006才得以延续它伟大的、已保持了超过10年的足球经理类游戏王者的地位。并且，从现在的情况看，SI缔造FM家族并没受到金字招牌被夺走的影响（你知道，我指的是Championship Manager，简称CM），将继续称霸下去。这个情况是可悲的，就像我们在2010年世界杯看到的卫冕者仍然是巴西一样可悲。



FM5：比赛双方阵形

当然，FM2006是有称霸的客观因素的。抛开那些忠心耿耿的C/FM（之所以用C/FM，是因为这个系列以前叫CM，现在叫FM）迷不计，首先，FM2006已开始正式启用了全新的、有别于FM2005的训练系统。这套训练系统包含有：复杂的、直接影响到各类技术指数的训练分类，详细得令人眼花缭乱的训练报告和至少能让你看到一点点图案的训练变化曲线图——类似系统你可在较早前的《胜利十一人9》（至于这个不伦不类的外来者，我们压后再说）中看到。有了这个训练系统，FM2006顿时彻头彻尾拥有了养成游戏的因素。过去在球员养成上还过多依赖于形形色色的球探工具的玩家（说的就是你呢！你敢说自己没用过任何球探工具？），现在可把所谓“球员潜力”的包袱卸下来，直接使用视觉和大脑来判断一个年轻球员是否值得留下或培养或使用了。在FM2006的所有革新中，我最赞同的莫过于这个训练系统。当然，也有人仍然在追求所谓“作弊训练”“高效训练”之流的所谓“良方”。人们有品位低下的权利，玩家当然也有自虐的权利。在我看来，玩游戏的关键在于人们对“玩”的理解程度。如果蜂拥去Downlond什么“训练妙法”“无敌阵形”，那就不啻于去馆子里吃饭还要苦心研究邻桌吃客的落座、举箸、点菜乃至先吃哪道菜、咀嚼的顺序等等了。这样做的通常效应是

CM5：超过5亿的电视转播费……



CM5：看上去很美

——你要么饿得半死，要么累得要命。

“这些革新几乎就是噱头而实际用处并不很大”

很多人津津乐道的还有FM2006的中场训话和更多、更复杂的针对球员、媒体的说话定式，但我觉得这些革新几乎就是噱头而实际用处并不很大。在电脑运算能力达到人工智能前，想通过一些早已规划好的说话口径、思路来模拟穆里尼奥或别的什么人是绝对土得掉渣的做法。你能想象一个在英超或意甲执教的糟老头或年轻狂人总是备好几套讲话稿，然后或在中场休息或在媒体访问时拿出来宣读一番？那样的情形似乎在某些会议上会见得更多一些。当然，这些定式虽然用处不大，却很有趣味性。只是，你不能因为刘镇伟、周星驰本着娱乐大众的心理拍了类似《大话西游》这样纯粹胡搞撒泼的电影，就给他们冠上什么“后现代解构主义大师”这样的称号，FM2006亦然。

在人们最为关心的战术范畴方面，我不想作过多评论。这是因为还没有任何一款游戏或软件能真正模拟出现实足球的千变万化来，否则我们还搞什么世界杯？直接派出32个主教练联机对战岂不更省事？不过，能让人钻研的战术设置，还是足球经理类游戏需要倡导的。在这一点上，FM2006虽然做得远远不够，但比起同类的糟粕来，还是高明许多。最后，不得不提一下的是，导致FM2005在国内被禁止发行的某“重大错误设定”，已在FM2006中被彻底摒弃。这是否能说明英国人对中国玩家关心的问题也是予以了相当的关注？

“CM5的某些特质让人很恶心……”

如果说SI亲手打造的CM系列是个当红巨星（比方说叫阿诺），那么近10年来始终担任全球推广的EIDOS就是其经纪人。很难相信天底下居然有如此愚昧的经纪人——在头牌巨星单飞后悍然剥夺了他“阿诺”的名字，转而找来另一个刚出道的毛头“小子”冠以“阿诺”之名，并以此吸引四方影迷——荒谬而且愚蠢至极！这个毛头小子，就是SI将自己的系列产品命名为FM后衍生的CM200X系列，目前已看到最新版本是CM5（也即2005）。

毛头小子能不能成巨星？能；但现在行不行？不行。CM5的某些特质让人很恶心，感觉似乎又回到了1996年那个足球经理类游戏的“大粪年代”——垃圾横行，种种打着足球名义行冰球、手球甚至22人篮球的玩意儿充斥于市。而CM5的内核，简直像10年前那样没有任何变化。球员数据库的不完善（因此BGS工作组总要耐人寻味地跳票、跳票……直到FM的当年赛季版本出来后，才忙不迭去更新在BETA里糟糕的球员数据。这里面是否存在抄袭？天知道！）和游戏里“老板最大”的弱智设定，以及种种让笔者忍不住会爆粗口的缺陷，这些都提前宣告了CM5与FM2005的较量失败。也许，它们本就不应在一个擂台上。不过，作为影迷，我们还是殷切希望这位陌生的“阿诺”能尽快摆脱前任的阴影，尽快成长为一个内外兼修的合格明星。

在单机中，《胜利十一人》系列里的大师联赛系统也可勉强算是足球经理游戏，我们姑且把它算做是《胜利十一人》系列的“私生子”吧。不过很遗憾，WE的大师联赛缺少太多足球经理类游戏的要素，无法真正自立门户。但这样的动作+模拟的模式，未必在将来的足球经理游戏市场就找不到一席之地。当然，要做成独立的足球经理游戏的话，过多的动作要素是肯定无法存在的，Konami必须明白这一点。

“何时能看到真正国人自己开发的足球经理游戏？”

说完了单机足球经理游戏，我或许可顺便说说网络足球经理游戏。在国内，唯一上市的只有瑞典人开发的MZ（即《足球经理在线》）。不得不说一句：除了拥有足球俱乐部的球场和其他一些冠上了足球的专有名词外，这款游戏基本上与足球的联系不大。也如曾跟我讨论过的黄健翔说的那样：这个游戏里的足球，怎么说呢？跟业余足球比较相似。要知道，业余足球也同样水平参差不齐。MZ的致命弱点在于开发方，瑞典的MZ公司对于足球经理类游戏的缺乏了解和过度膨胀的自信心，以致游戏运营以来，几乎没有一个真正有助于让MZ向正经足球经理类游戏推进半步的改动。而游戏品质……我就不发表任何评论了。



CM5：被资料员直接设定为弱智的李东国

最后，仍然要再次强调和重申：以上评论仅代表个人观点，与杂志、编辑甚至我家门前那几棵垂杨败柳都无任何关系。



■北京 迷路狗狗


控制警察攻击居民

反派游戏成功的秘诀

当游戏世界里已充斥了救世主的角色，任何灾难危机在他们面前都能迎刃而解的时候，玩家们开始期待能有全新的创意、不同的体验引入到游戏中。为了迎合玩家的这种需求，游戏制作商开始了求新求变之路，自然而然一些与主流游戏有着截然相反世界观的作品开始陆续出现在市场中。诸如早期的《地下城守护者》系列以及现在为人们所熟知的《侠盗列车手》系列等。这类作品一般以人们心目中的反派形象为主角，将"正义终将战胜邪恶"这种传统观念抛至九霄云外，同时加入众多极富创意的元素让游戏自身可玩性进一步得到加强。对于此类经过制作者逆向思维而形成的游戏产物，我们姑且将其称之为"反派游戏"。

这类游戏的热销立刻招来了大批东施效颦者，但是后来的厂商并未注意到"反派游戏"成功的秘诀在于逆向思维带来的丰富创意，而非一味追求暴力以及对社会秩序的破坏。正因如此，2005年我们看到了一批以恶人、大反派、黑帮为主题，单纯强调杀戮的游戏作品。而在这其中人们希望见到的新玩法、新特点却越来越少，取而代之的是无尽的暴力与血腥场面。就在这类四不像作品已把玩家搞得焦头烂额之际，如今终于有一款以僵尸为主角，极富创意与乐趣的游戏又一次将欣慰与惊奇带给玩家。下面就让我们来看看这款名为《僵尸斯塔布斯》的游戏是如何诠释"反派游戏"真正含义的。

正确看待游戏的暴力成分

纵观此类反派角色当道的游戏作品，不难发现其中共有的特点就是都包含了一些暴力成分。毕竟缺少这些场面就无法突出主角的恶劣行径与受害者的无辜和值得同情，但这也使此类游戏招致了众多批评者的严厉攻击与谴责。其实，就拿电影、电视等娱乐产业来讲，其中涉及到血腥场面的作品还少么？暴力场面的惨烈情况比起游戏来完全是有过之而无不及。那么人们为何仅对游戏作品抱有如此大的成见，而不将重心转移到游戏分级制度的完善以及对玩家的正规引导上来，现在看来确实值得深思。

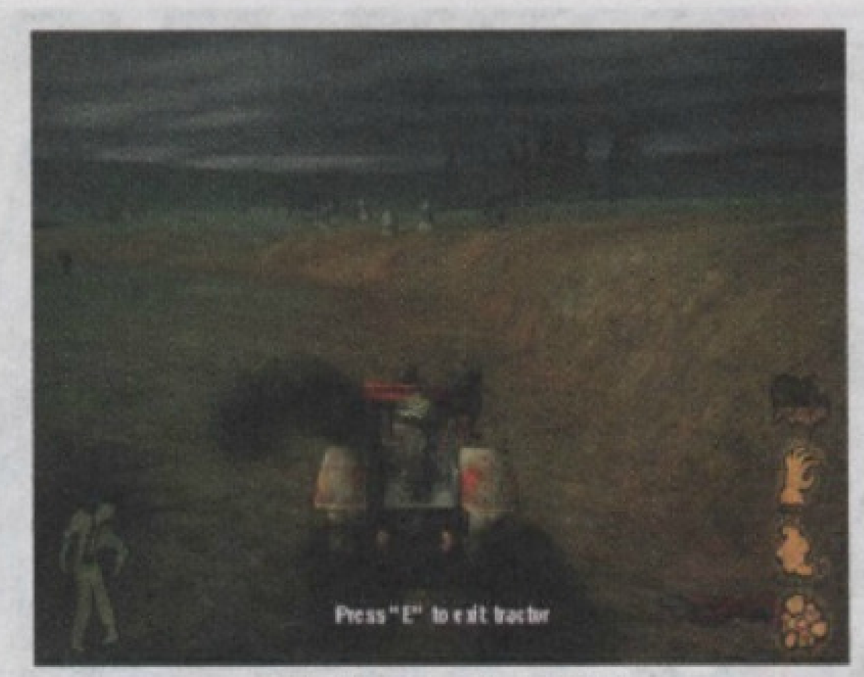


战斗场面过于血腥

对于反派游戏中的暴力因素，以笔者之见完全可将其看作此类游戏的一大特色予以保留，但决不能过分宣扬而忘记了探求新玩法、发掘新卖点才是"反派游戏"的成功之道。毫不夸张地说，《僵尸斯塔布斯》就是一款将暴力与创新两者完美结合的成功范例。

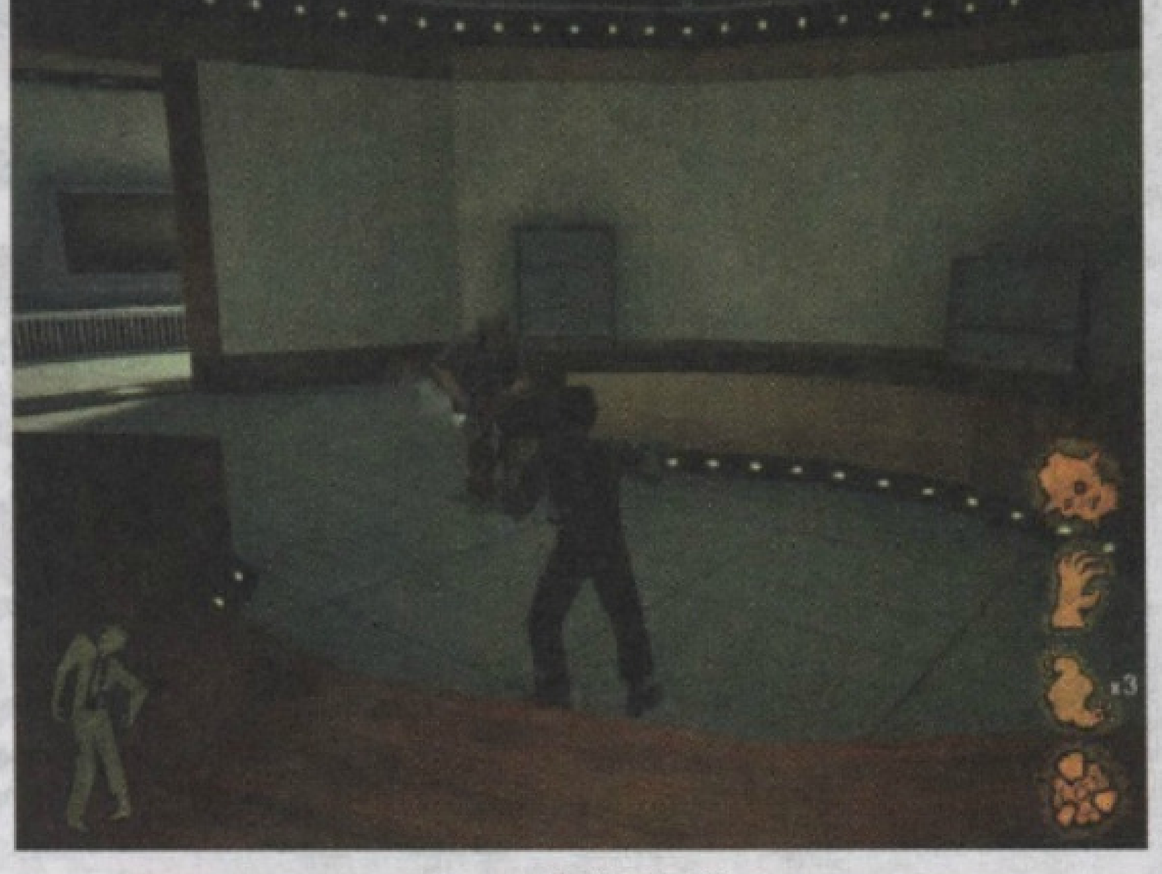

僵尸横行于街头

作为一部以僵尸入侵城市为主题的作品，游戏中的具体情节对玩家来说早已可忽略。如果你有兴趣的话，完全可将其看作



开拖拉机行驶于郊外

是一部僵尸版的《生化危机》来慢慢体会。为了烘托出一种僵尸横行于街头，路人无不闻风丧胆的气氛，本作确实包含了许多“少儿不宜”的镜头。单看主角斯塔布斯大叔的造型，就足以让人感到不寒而栗。绿色的皮肤，外加胸口裸露在外的肋骨与内脏，绝对可让希望减肥的玩家在游戏过后感到食欲不振。最令人印象深刻的还要数游戏里僵尸的杀人手段——抱住路人啃脑袋的场面，伴随着不绝于耳的惨叫声，哪怕是《生化危机》中的丧尸同胞想必也会自愧不如。


Boss战必不可少

随处可见的笑料缓解压抑感

看到这里，估计很多读者已将这部作品视为一款恐怖游戏来对待了。请先不要急于去下结论，这里再让我们来看一眼隐藏于《僵尸斯塔布斯》恐怖氛围之下轻松、搞笑的一面。开发一款纯粹的恐怖游戏绝对不是制作组Wideload的本意，游戏里丰富的喜剧内容、恶搞成分以及笑料才是其真正希望被玩家发掘到的内容。虽然，本作使用了突出写实风格的光晕引擎进行制作，但其中依旧不难发现卡通渲染加工过的痕迹。

游戏里的人物动作表情极为夸张，尤其是居民、警察等角色在发现有僵尸靠近后会吓得手舞足蹈地东躲西藏，看到如此情景绝对会让扮演僵尸的玩家忍俊不禁。穿插于游戏中的过场动画也十分滑稽，从化工厂内僵尸大叔戏弄科学家的场面，到斯塔布斯骑着绵羊狂奔的镜头足以看出制作者十足的搞笑功力。尽管我们的主角是一位哑巴型角色，但是，这并不能掩盖其他人物口中不时冒出的经典台词。当居民的手臂被打掉时，他会大叫“That was my favorite arm”（那是我最喜欢的胳臂）；如有一群僵尸靠近，则会听到他们大喊“It's not just one”（啊！原来不止一个）。

丰富的创意让人惊喜

本作的另一大特色就在于蕴涵了丰富的创意成分，让玩家在游戏过程中无时无刻不体会到一种耳目一新的感觉。作为一名能统率大小不一、性别各异僵尸的领头人物，我们的斯塔布斯大叔必然有其过人的本领。别看他长得其貌不扬并带有一脸倒霉相，其所具有的4种特殊攻击手段绝对是人们在同类型僵尸题材游戏中前所未见的。

第一种毒气攻击，玩家从游戏一开始便可使用。随着故事情节的推进，另外3种攻击方式：胰腺炸弹、精神控制以及脑袋“保龄球”也将被主角逐一学会。这其中精神控制的方式非常有趣，斯塔布斯可将自己的手臂扔出。这只手臂能在墙壁、房梁甚至屋顶上爬行，趁敌人不备将其控制，之后玩家便可通过操控敌人的身体来为所欲为了。除此之外，本作还吸收了不少同类游戏的成功经验，将强调爽快感的驾驶成分、考验技巧的BOSS战以及现在炒得火热的QTE系统完美融入其中。从这里就足以看出制作小组在游戏开发上的一丝不苟。

不足之处与带来的启示

《僵尸斯塔布斯》作为一款融合诸多种新元素的游戏，其自身所带有的实验性与开拓性就决定了这款作品不可能十全十美。比起一些成功的动作游戏来说，本作在画面以及音乐方面还存在不小差距。为了突出20世纪50年代的背景，游戏画面采用了类似老电影般的处理方式，故意在图像上夹杂了雪花与线条。即使玩家强制在选项中将其关闭，画面依然有一种朦胧的感觉。虽然这部作品还有这样那样的缺陷有待改进，但其的确为那些制作“反派游戏”已模式化的厂商提供了不少可借鉴之处。在游戏的战争与火并场景里杀红了眼的玩家朋友，此时也不妨放松心态进入《僵尸斯塔布斯》的世界中来体验一把，相信你会得到许多不一样的感受。一款普普通通的游戏，让人们意识到了在反派角色的世界中不仅仅只有暴力，天马行空般的灵感与新创意，才会让“坏人”显得更加与众不同。P


精品 总评 8.3

☺	独特新颖的玩法，轻松搞笑的剧情，操作简便、上手容易
☹	战斗场面过于血腥，任务比较单调，画面音乐有待提高
制作	WideloadGames
发行	AspyrMedia
载体	CD×3
类型	动作冒险
语言	英文
环境	Windows2000/XP

明星志愿3

Stardom 3

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

玩《明星志愿》已是很久远的事情了，但那种记忆仍恍如昨日——走出校门的单纯少年，带着追随梦中情人的梦想踏入演艺圈，在绚丽的灯光和喧嚣的浮华背后洒下许多艰辛汗水。当曲终人散帷幕落下，那些耀眼的明星们对自己的"道别"告白时，内心涌动着那样一种成功的喜悦，温暖的感动。

《明星志愿3》继续前辈们的梦想在缤纷的舞台上演，主角需要在12名艺人中甄选满意的合作伙伴，陪伴他们走向国际巨星的崎岖之路。这一代的"人设"非常出色，每位艺人都有独特的言行和个性——孤独傲气的纪翔，温婉深情的萧依莉，天真烂漫的林芬芬，开朗乐观的天晴，冷酷忧郁的姚子奇，迷糊迟顿的苏曼君，直爽豪迈的路风路敏……每个角色都让人喜爱。游戏的剧情丰富，支线繁杂，对话的选择和不经意的探班、跟随，都可能触发意外的惊奇和发现，这正是游戏耐玩之处和一大特色。



游戏开始时系统会问几个问题，最后一组问题询问玩家是否第1次玩《明星志愿》，选择"不是"，然后问是否玩过《明星志愿2》，选择"玩过"，便可为前作女主角方若绮改名字了。

金勇经营的翱翔天际公司负债累累，旗下的SD乐团心生怨怼跳槽到钜子娱乐公司发展，金勇遭受打击心脏病发作，其子金皓薰临危挑起公司的担子。这天正与秘书谈话，电话铃声和敲门声一同传入耳中，此时有3种选择，这决定公司最初签约的艺人，经纪人生涯正式开始了！

先接电话→选择林芬芬

先去应门→选择苏曼君

躲到桌子下→选择萧依莉

一、行程安排

签到艺人后，主角每周日要为艺人安排下周的行程，并可与一名艺人进行沟通，沟通时有可能触发事件或提升艺人的某项属性。当艺人头顶出现省略号就要小心了，不是满腹心事要说，就是压力和疲劳很大，或病入膏肓，

这时要及时进行沟通或安排放假就医。

经纪人给艺人安排的行程有通告、培训、打工和休息4类，下面还有很多种具体的活动细节和课程，每种都对艺人的素质属性有所影响。

在编排行程后艺人开始行动，主角出入各场景寻找合适的通告，也可与艺人一起行动，这时有可能触发特别事件。在艺人合约到期之前要考虑续约的问题，否则辛苦培训的艺人跑掉不说，身上背着未完成的通告还得赔偿制作单位的损失，怎一个"惨"字了得！提出续约时有的艺人会爽快答应，这样续约费用较低。有的艺人会支吾搪塞，这样续约的费用会相对高昂一些，这取决于艺人是否施展抱负完成心愿。与主角之间培养的关系也是影响续约的条件之一，经常跟随、探班和沟通是一个经纪人的良好习惯。

1.通告： 通告是与其他公司的演出合同，在初期要为旗下的艺人在各种媒体公司中苦心寻觅通告的机会，等知名度提高到一定程度会有各种通告自动找上门来，并能得到可观的报酬，这时就要根据艺人本身的条件考虑定位的问题了。

2.培训： 刚出道的艺人要进行针对性的培训，将他的能力进行提升，这才有可能成为天皇巨星或戏剧天后。对于艺人尽量发挥其特长，只注重提升三四种能力就可以了。

在初期与阿修罗休闲会馆门口的浑小子对话可开放基本培训课程，这里的培训分为初级、中级、高级和专业4种层次，费用从1000～6000不等，培训等级是随培练提升的。另外还有国际培训，需艺人的基本培训达到一定程度后才会开放，通过3周的密集培训可获国际认证。

①基本培训

培训项目	艺人属性影响
音感发声	歌艺↑↑；自信↑；疲劳↑
乐器乐理	歌艺↑；才智↑；疲劳↑
声音表情	演技↑↑；口才↑；疲劳↑
肢体动作	演技↑；动感↑；疲劳↑
说话技巧	口才↑；自信↑；疲劳↑
摄影训练	仪态↑；体能↑↑；疲劳↑
舞台表演	仪态↑；动感↑；疲劳↑
有氧舞蹈	动感↑↑；体能↑↑；疲劳↑；压力↓
快速记忆	口才↑；才智↑↑；疲劳↑
美姿美仪	仪态↑↑；自信↑；疲劳↑

②国际培训

★音乐进修（维也纳）：获取音乐国际认证。

开放条件：音感发声、乐器乐理专业级别；快速记忆、美姿美仪高级级别。

培训达成：歌艺、才智和自信达到600点。

★戏剧进修（纽约）：获取戏剧国际认证。

开放条件：声音表情、肢体动作专业级别；说话技巧高级级别。

培训达成：演技、口才和自信均达到600点。

★舞蹈进修（夏威夷）：舞蹈国际认证。

开放条件：有氧舞蹈、舞台表演专业级别；摄影训练高级级别。



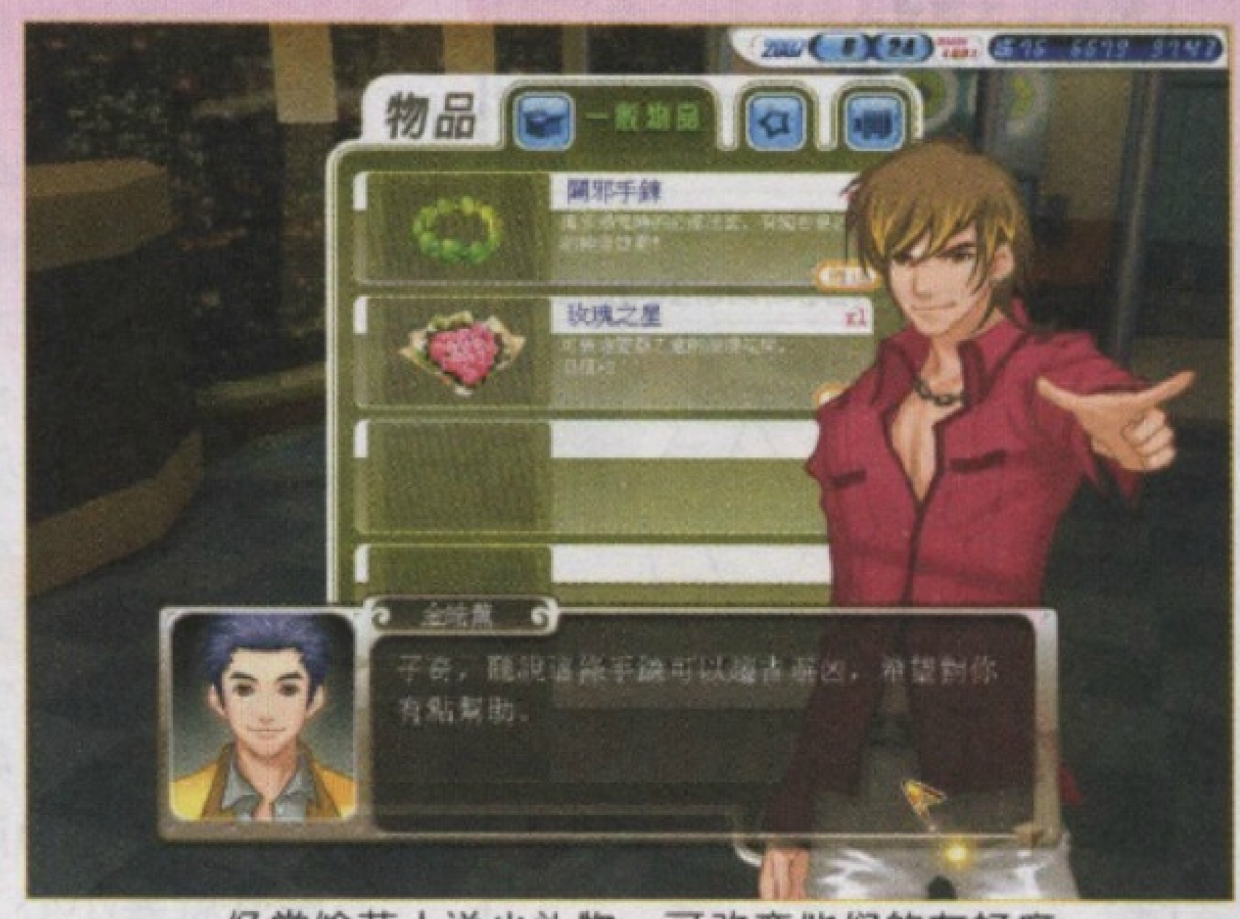
培训艺人提升能力

培训达成：仪态、动感和体能均达到600点。

3.打工： 在初期负债累累捉襟见肘，旗下艺人又默默无名的情形下，打工无疑是舒缓经济压力的好途径，但若因此荒废培训，那样艺人也会永无出头之日，因此打工要和训练兼顾，还不能忘记劳逸结合，艺人压力和疲劳过高会生病。艺人签约后只有少量的打工项目，主角去找19号酒馆老板娘席若芸，她会根据艺人的属性介绍适合的打工项目。打工项目通过艺人的参与会提高等级，这样得到的报酬也会提高，并且打工也会影响到艺人属性，只是打工毕竟是低级工作，属性的提升空间有限，培训和通告才是发展艺人的正途。

打工项目	艺人属性影响
唱片助理	歌艺↑；才智↑；动感↑；疲劳↑；压力↓
戏剧配音	演技↑；名气↑；疲劳↑、压力↑
幕后合音	歌艺↑；仪态↑；疲劳↑；压力↑
MV演出	演技↑；名气↑；疲劳↑；压力↑
节目助理	口才↑；体能↑；名气↑；疲劳↑；压力↑
秀场主持	口才↑；名气↑；疲劳↑；压力↑
舞群伴舞	动感↑；体能↑；名气↑；疲劳↑；压力↑
平面广告	仪态↑；自信↑；名气↑；疲劳↑；压力↑

4.休养： 培养艺人是长期的工程，欲速则不达，必须注意劳逸结合才行，积劳成疾会使好感度降低，



经常给艺人送小礼物，可改变他们的友好度

通告和培训的效率低下，因此要为艺人适当地安排休息。自由活动无需花费，能降低的疲劳和压力有限；医院就医花费500，能将疲劳和压力清零，若是生病则要连续几天治疗才行；外出旅游随着场景开放而增加，它花费不菲但能提升艺人的属性。

休养方式	艺人属性影响	花费
自由行动	疲劳↓；压力↓	无
医院就医	疲劳↓↓；压力↓↓	500
日本逛街	体能↑；自信↑；疲劳↓；压力↓	40 000
美国探险	动感↑；体能↑；疲劳↓；压力↓	70 000
欧洲旅游	仪态↑；才智↑；体能↑；疲劳↓；压力↓	100 000
岛屿度假	动感↑；体能↑；疲劳↓；压力↓	40 000
塞外观光	才智↑；体能↑；自信↑；疲劳↓；压力↓	60 000
古国寻奇	才智↑；体能↑；疲劳↓；压力↓	60 000

二、艺人创作

主角公司可自制戏剧或唱片，制作费用动辄千万，但收益是相当可观的，制作一张唱片差不多都会得到4000万以上的收益，大型演唱会搞好了能净赚上亿，这除了取决于艺人的素质、歌曲和剧本的质量外，还在于后期的宣传和发行，记得周六周日的宣传和签名会一定要举行哦。

艺人的创作有一定的随机性。首先是由艺人的先天素质决定的，如天晴、姚子奇和欧怡青都是创作型歌手，创作的几率比较大；其次是由艺人的空闲时间决定的，在培训和演出期间不要忘了让他们自由活动，时间充裕的话就会有作品交上来。据笔者体会，天晴是最棒的创作天才，会让你的自创唱片发个不停。另外，某些作品需要触发特殊事件才能完成，比如姚子奇的撞鬼事件触发，他就创作出《幽灵新娘》剧本，触发金勇拍武侠剧会使他创作出《侠客行》，关古威的《万年之恋》需完成暗黑之服事件才能完成。

1．艺人可创作的曲目

天晴：有朋自远方来、午夜迷香、感谢之歌、恋爱三部曲、雨天浪漫梦、蓝色信笺的单恋、珍珠耳环的少女

纪翔：心扉的信、恋人再见、爱在星期天、你就是你、模糊的轮廓、那一年夏天

姚子奇：爱、却步、流浪猫、唐朝栗子、寓言柚子、毕业之歌、红色情热蓝色忧伤、记得忘记、恋爱最终章、侠客行

关古威：直到爱上那天、在你醒来之前、万年之恋

林芬芬：薰衣草之恋、莎乐美之吻

陈奕夫：Game over、Don't Speak

欧怡青：Good Morning、Sleep in my heart、Spice Girl、Please tell me、Summer of Love、No more cry、Years、SweatSeason

2．艺人可创作的剧目

萧依莉：一夜绯闻、二见钟情、三世情缘、无价的相遇

苏曼君：佳偶天成、长夜未央、陌上云朗

姚子奇：幽灵新娘

路风：相亲不相爱

三、艺人称号

随着艺人的进步发展，他们的称号也在不断变化，获得各种称号的条件如下表所示。

四、场景开启

长城：到公园与老爸对话，他会要主角给他买药。如果没有找老爸，到2月1日秘书也会提醒，场景开启。每隔半年都要买一次药，第1次在长城逗留几天能遇到路氏兄妹。

开罗：旗下的艺人会说自己的东西不见了，如林芬芬的诅咒娃娃、苏曼君的宝石、萧依莉的丝巾等，要求主角去买，场景开启。

维也纳：①派艺人在阿波罗休闲会馆训练，当音感发声、乐器乐理达到专业级别，快速记忆、美姿美仪达到高级级别时，浑小子会提示到维也纳进行国际音乐培训，场景开启；②

艺人称号	唱片	电影	电视	主持	广告	通告	获奖	名气	歌艺	演技	口才	仪态	自信	人气
天王巨星	4	7				20	2	700	600	600		500	700	5
天王巨星	7	4				20	2	700	600	600		500	700	5
歌神	5					10	2	700	700			500	700	5
戏剧天王		7				10	2	700		700		500	700	5
戏剧天王		5	5			10		700		700		500	700	5
综艺天王				7		10		700			700	500	700	5
超级名模					15			700				700	700	5
唱匠	5							500	500				500	
实力派演员		5						500		700			500	
实力派演员			5					500		700			500	
主持名嘴				5				500			700		500	
名模					10			500				500	500	

旗下有欧怡青，等她回欧洲一段时间，场景开启。

纽约：当旗下艺人的声音表情、肢体动作达专业级别，说话技巧达高级级别时，浑小子会提示到纽约进行国际戏剧培训，场景开启。

夏威夷：当旗下艺人的有氧舞蹈、舞台表演达专业级别，摄影训练达高级级别时，浑小子会提示到夏威夷进行国际舞蹈培训，场景开启。

巴黎：到精品屋经常购物，店主会提醒主角巴黎的精品店有更好的东西，场景开启。

东京：①当旗下有组团的艺人并发行过一张团体专辑的话，到EAMI找周映彤，她会介绍日本京风唱片的加贺大泽，他会邀请主角谈团体出专辑的事，场景开启；②在打到天使音乐盒任务时，带着音乐盒找EAMI的周映彤，场景开启。

好莱坞：①旗下有陈奕夫，当他成为运动记者后场景开启；②旗下有萧依莉，当她在拍摄王瑞恩导演的《透明的微笑》时会发现狗仔队，不久大宇宙影业的史麦克导演现身，场景开启；③当《末日战士》选角时场景开启，之后可到大宇宙影业接拍国际大片。

注：在本地还有育幼院、市民音乐厅等地方，需要特殊事件才能开启。



国际认证需要艺人到国外进修3周的时间

五、艺人介绍

萧依莉

演技	188	动感	84
歌艺	76	体能	65
口才	98	才智	222
仪态	284	自信	241
名气	79	性感	580
叛逆	500	亲和	470

评价：她家境富裕，气质高贵，性情温和，与其他艺人关系良好，是主角可追求的艺人之一。依莉外形养眼，体态曼妙，自信大方，具有名模风范。糟糕的是体能，像《红楼梦》里的林妹妹一样弱不禁风，稍有劳顿便会生病，并且合约分成达50%，培养起来很吃力，建议老手选她，要尽量改善她的体质并多休息，培训走戏剧天后的路线。在第1轮游戏中她必死无疑，但要触发足够的事件为第2轮的美好结局做准备。

签约方法：游戏初期选择躲到桌底会发现萧依莉的履历，可立即签约。如果最初没签，2月到欧堡娱乐城触发她与保镖的事件，然后再到SOSA电视台会碰到她，邀请她加入



浅吟低唱的萧依莉宛如森林步出的精灵仙子

公司，再间隔一周去邀请一次，最后她会跑上门来签约。



芬芬的甜美歌声风靡全场

林芬芬

演技	182	动感	180
歌艺	191	体能	146
口才	140	才智	77
仪态	108	自信	210
名气	83	性感	500
叛逆	540	亲和	500

评价：前作主角林立翔的小妹，天真烂漫又刁蛮泼辣，是主角可追求的艺人之一。她的各项参数平均，可塑性强，在初期的3个艺人中拥有最高的名气（沾哥哥的光），稍加培养就会有通告接，明星初手最好选择她。建议培养路线走演技+仪态+体能或歌艺+动感+体能，前者可接电影通告，后者可接唱片通告。



主角和芬芬携手在大街闲逛购物

签约方法：在游戏开始选择“先接电话”，前作的男主角林立翔便会要求主角照顾他的妹妹。如果初期没有签到她，等到2006年6月1日方若绮

找到主角推荐林芬芬加入公司的事，7月1日到EAMI唱片发生撞倒林芬芬事件，选择“我愿意赔偿你的损失”，之后她会找上门来，选择“洒落一地购物袋的女孩”便可签约。

苏曼君

演技	162	动感	222
歌艺	86	体能	283
口才	193	才智	91
仪态	87	自信	80
名气	21	性感	620
叛逆	500	亲和	680

评价：育幼院长的女儿，乐观开朗，热情大方，是大而化之的小迷糊。虽无心踏入演艺圈，但育幼院仍是她的梦想和天堂。她在初期签约的3个艺人中实力较差，培养较难，但卓越的体能使她容易照顾，先天的不足可用后天的训练来提升，何况每年她的干爹郝友乾会给公司赞助。建议走演技+动感+体能或口才+才智+体能路线，前者走演员生涯，后者则成为司仪。

签约方法：游戏开始选择开门可直接签约。如果最初没有签到，在签到陈奕夫后，他会一直向主角推荐苏曼君。

纪翔

演技	67	动感	83
歌艺	243	体能	181
口才	109	才智	261
仪态	212	自信	212
名气	0	性感	630
叛逆	550	亲和	480

评价：从小在国外音乐学院深造，主修钢琴和小提琴。特立独行而又神秘孤独的人。与欧怡青的属性相近，只是多了自信，适合朝歌王的路线发展，注重培养他的歌艺+仪态。

签约方法：欧怡青在签约后会去一趟欧洲，这时主角前往维也纳，在这里逗留几日会遇到纪翔，稍后还会看到欧怡青前来找纪翔，然后找纪翔谈合约的事，选择理由是“就近照顾欧怡青”，之后他会同意签约。

姚子奇



演技	71	动感	213
歌艺	201	体能	126
口才	80	才智	246
仪态	102	自信	218
名气	0	性感	500
叛逆	620	亲和	500

评价：在苦难家庭成长的大男孩，有坚强决毅的一面，又有些玩世不恭。他曾为音乐而放弃学业，虽与欧怡青同样是创作型歌手，能力较欧怡青要强许多，作曲的频率和水准都相当高，培训注重提升他的歌手能力。只是他每周一至周三都要上课，剩下的时间有限，不要荒废了。



子奇在演唱会上展现了桀骜不驯的风采

签约方法：2006年4月初到19号酒馆遇到老板娘席若芸在面试歌手，姚子奇陶醉在演唱之中，稍后他和老板娘发生争执，这时可直接签下他。如错过机会可到阿波罗休闲会馆签他。

关古威



演技	320	动感	192
歌艺	411	体能	296
口才	298	才智	249
仪态	289	自信	218
名气	329	性感	560
叛逆	520	亲和	590

评价：个性秉直的老牌歌手，外貌刚强却内蕴温柔，一生追求的目标是歌王。综合属性都很高的极品歌手，不适合戏剧和电影，是公司的台柱和聚宝盆。

签约方法：在报纸登出阿威重获自由身之后，周日前往19号酒馆见到方若绮在安慰阿威，稍后报纸登出阿威与贺总解约的消息，在周六周日到19号酒馆遇到关古威在酒馆唱歌。前往酒馆遇到阿威修理闹事顾客的事件，之后八卦记者会询问主角当时的情况，选择“老实说出事件始末”，



阿威跳着百老汇风格的舞蹈

隔日报纸登出澄清事件真相的新闻，过一段时间贺总会找到主角，警告他不要接近关古威，对话选择“请你尊重阿威的选择！”，等周末再到酒馆找阿威签约。

天晴

演技	77	动感	112
歌艺	214	体能	182
口才	92	才智	310
仪态	142	自信	150
名气	0	性感	500
叛逆	500	亲和	630

评价：自小在美国生长的他向往中国传统文化，乐观开朗，刻苦勤奋，他的生活无时无刻不在打工。签约的条件较为苛刻，除了制作资金外，还需要有能出版专辑的歌手，因此跟他签约是较晚的事。培训注重提升歌艺和体能，他的创作才华比欧怡青和纪翔要高，创作的歌曲水准也高，容易获得奖项和名气。



主角和天晴在吃路边摊

签约方法：游戏开始前往公园遇到被骗的天晴，对话选择“我这里有一些钱……”，天晴婉拒主角。之后

到19号酒馆发现打工的天晴，找他几次后得到原创歌曲"有朋自远方来"，将这首原创歌曲制作专辑上市。再到酒馆找他，他对主角表示感谢，和他谈签约的事，天晴表示和女朋友小翎商量，几天后再到酒馆找他签约，小翎开出100万的签约金，直接签他或将他闲置等他和小翎分手也可签到，不过他是超值的创作型人才，不用在乎那点钱啦。

路风

演技	332	动感	167
歌艺	210	体能	240
口才	64	才智	107
仪态	102	自信	108
名气	0	性感	500
叛逆	500	亲和	500

评价： 生活在边疆的理想主义男子，武艺超群，性格豪迈，有着强烈的表演欲望，在歌艺和戏剧方面都有可发掘的潜力。他是初期很具潜力的男艺人，在演技和歌艺方面都值得培养，注重提升他的歌艺+仪态，这样才会接到像样一点的通告。

签约方法： 等开放长城场景后，前往长城逗留数日会遇到风敏兄妹卖艺赚钱的事件，间隔一周后再到长城找他们签约。

路敏

演技	104	动感	304
歌艺	229	体能	231
口才	130	才智	42
仪态	91	自信	142
名气	0	性感	450
叛逆	500	亲和	500

评价： 能歌善舞，心直口快，与哥哥不同的是，妹妹偏于歌艺、动感和体能，培训注重歌艺+仪态能力的提升，以后他们兄妹会接到一些音乐团体的通告。

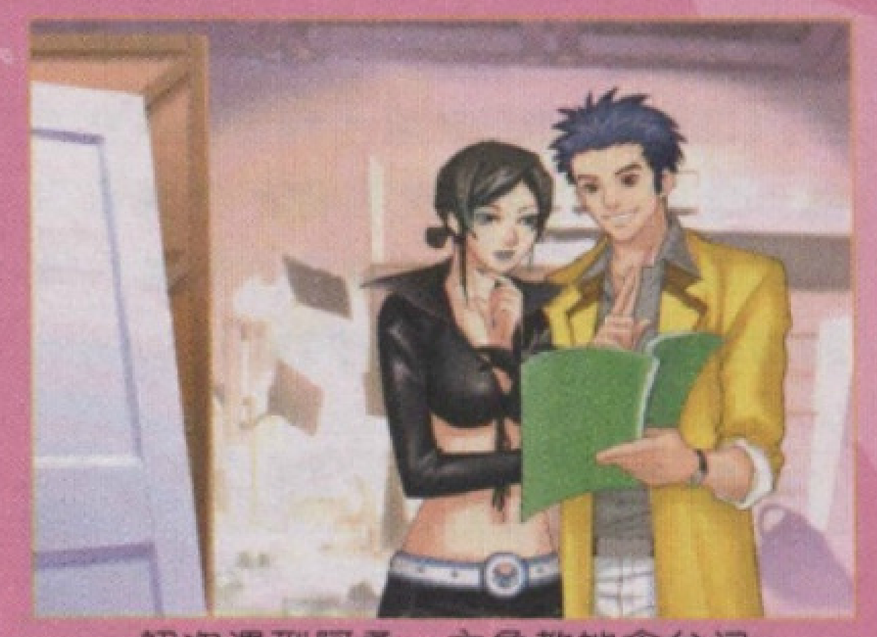
签约方法： 同路风。

桑禾蓓

演技	230	动感	102
歌艺	82	体能	178
口才	71	才智	112
仪态	241	自信	142
名气	140	性感	530
叛逆	610	亲和	400

评价： 出身艺人世家，高傲而又有点自卑，因耍大牌遭经纪公司封杀，爱情之路也时常走入寒冬。初期能力很强的艺人，无需太多的培训便能接到影视和广告的通告，是初期的重要生财工具。注重培养她的演技+仪态，朝影后的目标努力。

签约方法： 到SOSA电视的摄影棚找桑禾蓓对话，她会抱怨节目流



初次遇到阿桑，主角教她念台词

程，对话选择"让我为你解释一下吧"。不久报纸登出她被封杀的消息，前往创意广告找她谈话，对话



八卦记者咄咄逼人地质问阿桑

选择"封杀的事解决了吗？"并称赞她的母亲，她会收下主角的名片，稍后主角带着60万签约金到创意广告签到她。

欧怡青

演技	67	动感	113
歌艺	230	体能	192
口才	102	才智	249
仪态	165	自信	102
名气	0	性感	500
叛逆	500	亲和	610

评价： 虽身出豪门却独立自强，她与主角的公司只有2年之约，无论有多大演艺成就都会抽身而去。她是创造型的歌手，能力虽比不上姚子奇和天晴，但在初期是难得的人才，并且旗下有她是签纪翔的前提条件。注重培养她的歌艺+仪态+自信，朝歌后的方向发展。游戏中她的戏份不多，但对于路风却有着相当的影响力，友情不经意也会成为爱情。

签约方法： 在2006年2至4月间到EAMI会有一辆卡车撞向主角，欧怡青现身替主角挡住纸箱，之后到日月光唱片的门口遇到她，对话后可签约。



坐着新月缓缓而降，怡青的歌声宛如天籁

陈奕夫



演技	110	动感	156
歌艺	76	体能	310
口才	249	才智	74
仪态	86	自信	84
名气	142	性感	400
叛逆	440	亲和	700

评价： 善良憨厚，喜爱动物的他，在断送运动员生涯之后，主持事业成为他人生的另一转折。签约金要100万，贵得离谱但物有所值，他的口才和体能都很高，频繁的培训也支撑得住，属性提升起来很快，适合朝主持的方向发展。他的叛逆是所有艺人中最低的，亲和力好，续约时只会象征性地收费。

签约方法： 到永振电视看到他救狗，对话中选择“保护动物是大家的责任！”后到SOSA电视或永振电视还会遇到他，对话选择“我也会挺身而出！”，再次到电视台找到他就可签约了。

六、艺人组合

游戏中主角最多能签4位艺人，如何组合是很费脑筋的事，因为每位艺人都有独特的个性和事件，真是踌躇难定啊。想攻略所有艺人的玩家，依笔者建议第1轮组萧依莉+林芬芬+关古威+天晴，等萧妹死掉再培养林芬芬的感情，有萧妹和天晴的创作天才不愁没戏拍没歌唱，顺便解决关古威和方若绮的恋情，天晴和路敏的事件也可兼顾。

第2轮组萧依莉+路风+路敏+欧怡青（桑禾蓓）。路风路敏是最有实力的团体组合，完成天碟的好人选。主角主攻萧依莉的完美结局，再顺道解决路风的三角恋，若想让路风和欧怡青发展就把他们放在一起，路敏也可开掉（反正第1轮看过她了），等欧怡青去欧洲还可签纪翔，若想成全桑禾蓓就签下阿桑。

第3轮组姚子奇+苏曼君+陈奕夫+纪翔，主角可促成陈奕夫和小苏，可用心追小苏，也可发展与纪翔的同志结局（纪翔可利用欧怡青签到，再将欧怡青开掉）。这样每一轮都有男有女，有爱有笑，主角并不会寂寞。

七、触发事件

触发事件有3种方式：一种是探班，跑到艺人工作的场地探望；一种在安排日程时选择跟随；再者就是每周日的例会上与艺人沟通，如果艺人谈话选项有金色的，就是有重大的事件要谈，记得要触发对话。游戏的事件在一定时间范围内有随机性，并且剧情上下关联一般是线性的。如果某些剧情没有触发，那么下面的线索可能会断掉，当报刊登出相关的新闻时，表明事件已发生过了，玩家可读档重试。笔者建议每周都给旗下的艺人探班或跟随，尽量不要漏掉剧情。

给艺人举办大型活动可凝聚人气，跟随的话有几率触发额外的剧情。当艺人的名气和人气够高后，各种综艺节目的制作人会邀约不断，跟随艺人的话能玩到有趣的小游戏，闯关成功会得到奖金或神秘的剧情道具。节假日、艺人和主角的生日要注意了，派喜欢的艺人工作并跟随会触发相应的剧情，看流星雨或逛街。如果情人节和圣诞节实在无处可去，回办公楼找小秘书也会有一顿丰盛温馨的晚餐等着你。


经常看望老爸会得到他的一些帮助和建议

1.老爸

1月8日老爸出院，本地场景全部开放。再到公园找老爸谈话开放长城场景，如果没有触发这段剧情，到2月1日秘书会提醒主角为老爸到长城买药。乘机到长城找路老爹拿到护心丹，到公园将护心丹给老爸。以后每年的2月1日和8月1日都要到长城给老爸买药（不买的话，老爸会提前挂掉），每次送药都会得到宝物。除了这4种宝物外，还有一种叫陶醉喉糖，需触发蛮羊配方任务才能得到。这5种宝物被称为暗黑演艺界五大宝物。

第1次得到自信粉底，使拍摄广告时成功率上升；第2次得到机智唇膏，使录制节目时成功率上升；第3次得到动感舞鞋，使录制动感类的通告成功率上升；第4次得到放电眼影，使拍摄电影的成功率上升。

当公司签到2名艺人找老爸谈话，得知公司还有一间团练室，组团功能开放。到6月时老爸会提出威尔曾想与公司合作的事，由于SD被挖走而搁浅了。在2006年8月之前到追梦广告接“CD-PROI老爸篇”，从女艺人（林芬芬、林萧依或苏曼君）手



里拿到CD-PROI，在父亲节8月8日到公园将CD-PROI送给老爸得到飞天白玉同心结（如没送会在2007年父亲节给），并希望主角能尽快交个女朋友。当公司旗下招募到4名艺人后，老爸会送给主角一张镇邪符，用来改善公司风水。当旗下有3名艺人都接到通告时，与老爸谈话得到大侠金牌X3，演艺圈都给金牌几分面子，用它可提升通告的签约金。2007年8月份带着一名艺人假扮女朋友到公司见老爸，不想真相被老爸识破。到2007年10月份老爸的身体每况愈下，之后每周都要去看他才能让他多留世上几天。


老爸的武侠片成功上演，老牌明星上前道贺

如果时常到公园找老爸聊天，那么在2006年大约7月份某个周日到公园会触发姚子奇与老爸的谈话，原来老爸虽然退休仍有一腔江湖热血，接下来给他张罗影友会吧。周三到酒馆或EAMI找543的经纪人周先生，商量有关父亲复出的影友会，不久得到确认的消息。参加影友会后到酒馆找八卦记者，得知全球制片的王瑞恩导演是老爸的影迷，随后会陆续出现王导拍武侠片的新闻。到2007年7月王瑞恩主动找上门来，请老爸当武侠片《笑傲天际》的指导，去公园将消息通知老爸，再到全球制片触发数次王瑞恩和老爸的对话，不久报出新闻。在公园还会遇到姚子奇和老爸谈话，旗下有姚子奇的话会创作歌曲“侠客行”。不久得知电影在12月16号公演，父亲带着满足与世长辞，留下一部武侠剧本《握斧长龙》（卧虎藏龙？），随后全球制片开始拍摄这部武侠片，快去全球交涉通告吧，拿到片约的艺人注定成为耀眼的明星。



2.萧依莉

萧依莉是游戏中隐藏最深的主线，玩家将体会一段琼瑶式的恋情。在第1轮她肯定会挂掉，要打到她的情感结局最少要玩两轮。

第1轮：2月1日她丢失一条心爱的丝巾，开启开罗场景，飞到开罗找商人买到法老的蒙面纱，返回送给萧依莉，不久她提出要写散文集，主角阻止不了她的想法。2月14日情人节让依莉工作并跟随，两人一起望夜空看流星雨许愿。

在工作中使她累倒的话，秘书会提醒主角到凯文医院看望她，到医院对话选择“你生病的样子真动人”。第2次来到医院会受到依莉好友甄红的指责，说是主角害依莉旧疾复发的。第3次到医院刚好依莉出去散步了，回答甄红“依莉的状况很让人担心”，得知依莉有先天性心脏病。第4次到医院遇到老相识SD乐团，他们对主角也是一番指责。第5次到医院，依莉说病情好多了，出院后在公司里找她聊一下，选择“我会帮你安排适当的工作”。不久依莉会在庆功宴上昏倒（或在聊天时倒在主角的怀中），在住院的第1周去探望几次，她提出要将未写完的散文集交给主角，选择“还是你自己保管”。周三


在娱乐城初逢在保镖簇拥下的依莉小姐


探班时看到依莉抚胸痛楚的样子

到19号酒馆找八卦记者谈话，选择“就算没有未来我还是喜欢她……”。第2天周刊登出主角爱上萧依莉的新闻，马上去医院会听到萧依莉的告白，之后到公园找塔罗小魔女拿到祈愿娃娃，回到医院将娃娃交给她。在住院的第3周任何一天前往公园的樱花树下都会遇到依莉，对话分别选择“我会一直陪着你……”，“我会永远记得你……”，“我希望永远也不要结束！”公园分手后萧依莉便香消玉殒了。在一个月后甄红找到主角，将依莉的记事本交给他，日记里写着依莉喜欢主角的话。后来到公园的樱树下主角还会触景伤情地怀念着她，并且还会与暗恋她的史蒂芬相遇。

第2轮：在开始选“躲到桌子下”发现履历，立即签约后秘书会感觉萧依莉很面熟，这时选择“对她有种似曾相识的感觉”（如不选萧美人还会死一次给你看）。接下来给依莉排完打工行程并一直跟随，依莉会问主角是否有心事，并问要不要去看老爸，回答“算了”，跟满5天会触发对话。给她接电视台的通告，排满工作让她疲劳和压力增加，不久出现累倒片场的新闻，接下来一周仍排满工作，报刊会出现泪洒片场的报道，不久制作人会找主角要求修改剧本，让萧依莉尽早结束拍摄，回答“接受安排”，然后与依莉进行沟通，依莉充

满自责之意，选“是不是我给你的压力太大了”。如今依莉的通告只剩一天，前往片场探班触发依莉拍戏的剧情，选“没办法替你……”。拍完这部戏制作人会当面感谢，说她心脏病演得太逼真了，报纸也会登新闻称赞依莉演技。

在跟随依莉一定时间后，她会问主角问题，回答“希望她健康地活下去”。在随后探班时还会触发依莉生病事件。在2006年6月11日到追梦广告接“CD-PROI老爸篇”，在依莉拍片时选择跟随，到晚上她会送一部CD-PROI作为主角父亲节的礼物。8


看到樱花飘洒的时候便是分别之际

月8日父亲节去公园看老爸，把CD-PROI送给他得到传家玉佩飞天白玉同心结，开会时送给依莉。跟班到一定次数后会触发对话，说完成工作的心情很好，选择“时间还早，我请你吃宵夜”。

在2007年1月1日安排和依莉看SD演唱会，在情人节同样一起看流星雨。等到2007年3至4月给依莉安排工作并跟随，会遇到甄红找依莉去医院，主角看两人神秘的样子满怀狐疑，过几天甄红会跑来告诉依莉有心脏病的秘密。在几次例会时问起依莉心脏病的事，回答“快出国开刀吧！身体健康才能完成梦想！”和“手术的事别再拖了！”，随后在她工作时探班，发现她抚胸痛苦的样子，她谎称在揣摩角色，回答“别再强颜欢笑了……”，随后安排工作累昏她送到医院。住院共有3天时间，记得前2天往医院探视，依莉表示考虑手术的事，对甄红说“你怎么放心她一个人出去”。第3天到公园的樱花树下遇到散步的依莉，回答“在我身边……”。等她回到公司继续让她满负荷工作直至累倒（够狠！），到医院探视时得知依莉从小相伴的娃娃不见了，于是第2天前往公园的樱花树下从苏曼君手上拿到祈愿娃娃（如果苏曼群是旗下艺人，请让她这天自由活动），回医院交给依莉。依莉回公司后表示要出国手术，选择“关心慰留”，她会把娃娃交给主角照看，从此依莉将重生，主角的感情也终于从前世的遗憾中见到一丝曙光。

一个月之后依莉从欧洲寄信过来，不久她会从瑞士偷偷跑回来，这时便可帮她接通告了。隔两周依莉正式返回公司，沟通时选择归还娃娃，回答“你就是我喜欢的人！”等8月8


依莉依偎在主角肩头沉沉睡着

日父亲节见老爸，他希望主角尽快找到心爱的人。在开会时与依莉对话“能够当我一天女友吗？”，如果她没有同意，勤往全球制片跑，直到接到《透明的微笑》，让依莉担任女主角，在她拍戏时会触发对话，选“要不要到旁边休息一下？”和“靠着我的肩膀休息一会吧”。画面看到依莉伏在主角身上沉睡的样子，这样她便会同意成为女友了，周日到公园看老爸，老爸说了一番意味深长的话，要主角把握机会。拍戏后依莉发现有狗仔队跟着她，回答“嗯……这样会影响你的工作。”继续拍摄两周，依莉说狗仔队仍在跟着她，选择“我会好好保护你的隐私的。”在拍完这部《透明的微笑》后，狗仔会主动找上主角，原来他是好莱坞大宇宙影业的导演史麦克，说依莉有成为国际巨星的条件。

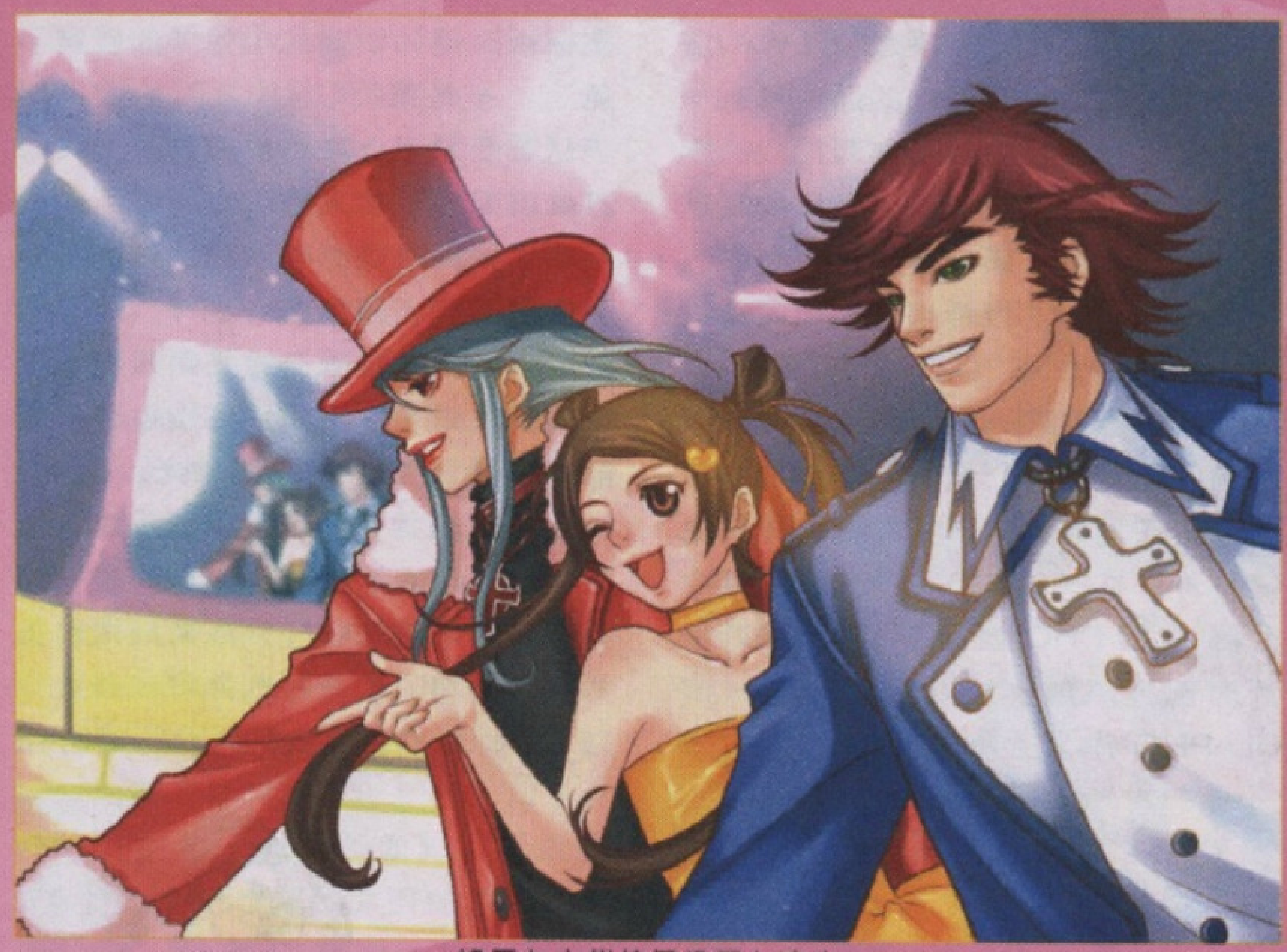
大病初愈，给依莉安排较多的工作将她累倒会降好感度。等到2008年4月末时跟随，触发圆满结束工作的剧情，主角要带她吃东西，她却说保镖在不方便。等到某一天结束工作，她主动要求去夜市，回答“那有什么问题！”，随后两人在夜市吃起大排档，次日周刊登出主角和依莉共谱恋曲的新闻。在开例会时依莉对新闻的事表示歉意，回答“随他们写吧，别在意”。在两周后甄红跑来找主角，说萧家已知道主角和依莉相恋的事，即便萧家同意，也还需门当户对，主角的公司成为国际级公司才行。

某日天皇巨星黎华约依莉吃饭，回答“你忍心抛下我？”，开始与依莉沟通，她问两人交往门当户对是否重要，回答“我会努力让他们刮目相


主角和依莉步入婚姻的殿堂

看”。不久报纸登出萧家反对主角与依莉恋情的新闻，依莉前来道歉，回答“相信真爱可以感动他们！”。到了2008年11月份，依莉会提议举办圣诞节活动以凝聚人气，选“这点钱倒还出得起……”，等到12月24日依莉布置会场，回答“只要你开心……”。12月28日来到娱乐中心，看到依莉在绚烂的圣诞树下祈祷，回答“这是求婚吗？我愿意~”（触发完美结局的重要条件）。

在游戏的尾声，只要主角的公司知名度排名第1，并与国际公司进行过合作，那么主角就可抱得美人归。不同的是，若争取到威尔合作案可看到会议现场的情形，若没有触发与威尔合作的事件，那么最后则是两人懒洋洋躺在沙滩对话的情形。最后就是两人步入婚礼的殿堂，最终完美的结局在眼前展现。


终于与心仪的偶像同台演出

3.林芬芬

她与SD乐团的丹尼斯会触发恋情，带着崇拜的情感，若出国进修的话还会与赵国杰发生感情，小女孩的青涩情怀。当然，她也是主角可追的艺人之一。

在芬芬第1次通告时探班，看到她跟SD兄弟索要签名。在开会时会增加选择，关心一下她吧。不久发生丹尼斯和芬芬约会的事件，主角想要


撞满怀的芬芬将购物袋散落一地

追她的话，选择“我送你吧！”过几天出现芬芬和丹尼斯闹绯闻的报道，并且收到一封SD歌迷的信，和芬芬谈到来信，选择“就算约会也要低调点吧”。隔几天前往创意广告遇到芬芬在找丹尼斯，被贺总答应撮合他们。贺总到公司邀请芬芬担任SD的演唱会嘉宾，同意的话要花100万买两张门票，选择让她去，不过给的是借据，最后还的钱是一样的，如拒绝，芬芬会和主角吵起来。SD演唱会可选择和艺人一起去。

到创意广告探班碰到芬芬向丹尼斯表白被拒绝。一周后找芬芬谈话，她会接到林立翔的越洋电话，因此向主角求助。当八卦记者打听消息时，回答“芬芬跟他们兄弟感情都很好”。当芬芬提出要举办自己的演唱会时，选择“已在规划之中”，给她开演唱会。在主角生日时，芬芬会将哥哥的卡片送给主角，并祝生日快乐。在2007年2月在公园遇到贺总，这时可花1000万赎回公司，不管怎样他都会花1000万来挖芬芬，对话选“这件事必须自己决定……”，与她友好度高的话，她会主动将钱退回。稍后到追梦广告遇到芬芬与丹尼斯说话，她揭穿SD兄弟的骗局，再过半月左右丹尼斯会主动找上主角，要主角多分配芬芬工作，别让她再烦自己了。不久事情水落石出，原来丹尼斯是受到贺总的指使来接近芬芬，芬芬正式与丹尼斯分手，找她谈话选择“现实是残酷的，不过我会保护你”。

芬芬还会与姚子奇相好，在公园看到他们对话，在阿波罗休闲会馆会看到姚子奇挑逗芬芬，继续跟随她，她决定前往纽约一星期，等她回来后会带男朋友见主角，对话选用挑逗口吻。芬芬在约会时迟到把男朋友气走了，主角在开会时劝她与男友分手。在2007年父亲节拿到飞天白玉同心结，将它送给芬芬，并在开会时沟通选“能够当我一天的女友吗？”，在下个周日到公园和芬芬看父亲，但会被父亲识破。在主角生日那天得到她亲手制作的巧克力。

到2007年底贺总来请芬芬当嘉


芬芬向偶像丹尼斯索要签名

宾，同意他的请求，在看演唱会时芬芬难过地提前退场。之后会发生丹尼斯找芬芬的事件，芬芬为复合的事犹豫不定。丹尼斯还前来找主角帮忙促成好事，主角假意应承，在开会时劝芬芬不要再与丹尼斯见面，随后触发与芬芬逛街的剧情，并且上了周刊新闻。不久林立翔来信叫妹妹回美国，再次与芬芬逛街，主角与芬芬传出绯闻，之后主角与她多次逛街，并一起度过圣诞节。在与威尔合作后，主角与芬芬过起幸福生活。

4.苏曼君和陈奕夫

小苏与小夫和主角都可能发生感

情，分别在于问答的选择，以下是触发事件的流程，如何决定由玩家选择。

初次开会问小苏为何进入演艺圈，回答“你说得没错”，然后在工作时跟随会触发她很没自信的对话。1月8日公司收到小苏干爹郝友乾的来信，还派人送来满屋子的花，问小苏如何认识他的。对小苏进行简单的培训后，给她接电视剧的通告，探班时看到小夫和她聊天的情景。2月1日她声称干爹送的宝石不见了，开罗场景开放，飞往开罗买“盗墓者之眼”送给她。2月5日电视台的郑超一来访，接受接拍郝友乾赞助的幽默剧。543事务所的周先生邀请小苏担任3月13日的慈善晚会嘉宾。前往永振电视探班看到她被导演训斥，选择“万事开头难……”，某日到永振探班还看到她把厕所弄坏了，选择“我修理看看吧！”出现两人修水管的画面。

到2007年初小苏的干爹会寄来贺卡和100万的支票，感谢主角对小苏一年来的照顾。2月14号情人节，跟随小苏工作到晚上触发剧情（好感度要高），小苏要回育幼院看小朋友，主角帮忙提东西。等到以后每隔几星期小苏会向主角请假，都回答“好吧！放你一天假”，随后小苏为了寻找孩子旷工一天，回答“小孩重要……”。

在4月左右八卦记者会问小苏和小夫的关系，回答“大家都是朋友”，不久周刊出现苏曼君向陈奕夫示好的消息，开会与小苏沟通，她为假消息而困扰。5月左右传出小苏和干爹郝友乾的绯闻，旗下有陈奕夫的话，他会问主角怎么办，选择“现在是告白的好时机……”；或者问小苏“和郝友乾的绯闻是怎么回事”，回答她“其实陈奕夫很喜欢你”，如此能撮合他们一对，如果主角想自己把妹则忽略这些细节。不久八卦记者拍到小苏与干爹打高尔夫球的照片，先与小苏沟通，回答“阻挡丑闻是经纪人的职责！”，周三到酒馆找八卦记者花30万买回照片，次日报纸的新闻会将小苏与干爹的事轻描淡写。

某日小苏意志消沉，说自己不适合演艺圈，选择“以后会减少你的工作量……”（感情结局的关键），接着选“下次也让我去帮忙吧！”在数月后小苏又请假到育幼院，并请主角一起过去，此时苏妈妈育幼院场景开放，在育幼院看到小苏怀抱可爱婴孩的画面。圣诞节之前小苏会邀请主角去育幼院帮忙，选“没问题”，等到12月24日到育幼院与小苏一起布置会场，回公司她会感谢主角，回答“你邀请的话我一定到！”。在2007年底小夫受SOSA制作人之邀担任体育记者，让他离开的话选“机会真地难得……”，如果想成全他与小苏就留下他。小夫当体育记者之前还会问主角过圣诞节的事，如追小苏就挑明“我喜欢曼君！”。

2008年情人节后，小苏送给主角爱神巧克力，回答“真希望这是你个人送给我的”。在7月份钜子娱乐出现经济危机，贺总要卖掉育幼院的地皮，如果小苏的好感度够的


在娱乐城看到小苏的裤子夹到电梯里


苏曼君以摇滚少女的打扮出现在舞台上

话会主动找主角借2000万。如果之前努力促成她和小夫的恋情，则小夫会跑来向主角借钱，最后结局是小苏和小夫结婚。之后给小苏安排工作并跟随，10月份会触发几次钓鱼事件，年底小苏再次邀请主角到育幼院过圣诞节，主角主动地向小苏告白，最后拿到威尔的合作案就能达成与小苏结婚的结局了。


小夫在舞台上表演嘻哈舞蹈和饶舌歌曲

5.纪翔

在2008年之前纪翔不会触发约会事件，主角只能从对话中解决他内心的困扰，开启孤冷的心扉。纪翔加入公司不久会提出要在8月7日给妈妈上香，问“你这么有心……”，了解一些他的身世背景。不久纪翔入围金曲奖，在8月7日这天543事务所的周先生找主角商量有人赞助内定纪翔为获奖人选的事，回答“我没办法接受这种事情”，在开会时与纪翔沟通，问“扫墓时发生什么事了吗？”回答“船到桥头自然直”。不久秘书收到无名氏寄来的一张100万的支票，开会时问纪翔“你接受花钱买奖的行为吗？”。隔周沟通纪翔，他要求主角将赞助的钱退回，回答“我会想办法把钱捐出去”。不久纪翔获奖，父亲送来一屋鲜花，与纪翔说“你父亲真关心你！”之后周刊登出纪翔是豪门私生子的新闻，八卦记者对主角紧追不舍，开会时问纪翔“你是亿万富豪继承人？”，回答“我真心希望可以帮助你！”，纪翔却不要主角再插手此事。以后开会再找他聊天，说“有什么心事可以说出来”和“只要能了解你……”。过几周看到纪翔一脸愁容，他承认自己的确是豪门私生子，因为财产纷争的事被困扰，开会时问他“真的不打算认祖归宗？”回答他“面对你的真心吧！”。隔几周纪翔会告诉主角已决定认祖归宗。直到2007年8月，周先生又找主角帮纪翔内定获奖，回答“不必了……”。等到年底贺总寄来两张SD演唱会门票，可约他一起观看。

纪翔的情感事件大都在2008年情人节后触发，在情人节这天跟随纪翔，晚上他会问主角有无约会，回答“孤家寡人，哪有安排……”，他提

出喝一杯，回答“好啊！”在喝酒时纪翔问起主角有无女友，回答“喜欢的人就在身边……”。2月17日周刊报道纪翔与经纪人共谱恋曲，开会时问纪翔“关于同性恋的传闻……”。不久纪翔是同志的传闻甚嚣尘上，开会时问纪翔“同志传闻好像更多了？”并回答“如果对象是你，我就不介意”。随后纪翔自己找记者澄清流言，开会时问他“是你找记者澄清流言的？”。在此期间探班会看到几次影星马秋慧追求纪翔却被无情拒绝的情形，随后有报道出来。

等到5月末跟随纪翔听他埋怨父亲要让接掌家族事业，回答“我会选择爱情……”，此后探班会看到关古威劝他回去接手父亲的生意。7月左右周先生找上主角，纪父要拿1000万让主角与纪翔解约，回答“决不把纪翔拱手让人！”。等到8月1日，纪翔会约主角8月31日看烟火，到月底选择“河滨公园”，看完烟火纪翔会问主角是否喜欢烟火，回答“当然喜欢，你呢？”，等回公司问他“是否回去接管家族产业？”。


主角和纪翔约在公园看烟火

等到10月初问纪翔“最近还有烟火吗”“你喜欢的人到底是谁”，纪翔语气生硬，回答他“我难道这么不值得你信赖？”，等周三到酒馆找八卦记者，问“你知道纪翔喜欢的是谁吗？”，这时回答记者的话决定纪翔告白的时间：11月——“如果是的话，我就有机会啦！”；12月——“纪翔才不是你说的那样！”

在11月纪翔会问主角为何关心他的感情生活，回答“对我而言，你是特别的！”。在跟随纪翔一段时间后，发现他在沉思不语，说“你一定在想那个喜欢的人”，接下来的回答四选一，选“我早知道了……”或


酒吧老板正在面试子奇

“不就是我喽？”，最后回答“有点……”。回到公司纪翔请假想事情，主角在那天来到公园樱花树下，纪翔向主角告白，回答“你终于肯面对感情了……”。最后赢得威尔合作案，就能看到与纪翔的感情结局了。

6.姚子奇

在子奇培训时跟随，他会向主角倾吐心事，正在为李伯伯追求妈妈而烦恼，选择“你应该鼓励母亲追求幸福！”在2006年底李伯伯要把他妈妈娶回家，子奇前来征求主角的意见，选择“要求婚当然先买钻戒啦”。子奇还会与林芬芬发生一段恋情，但很快便分手了。

到永振电视找郑超一给子奇安排通告，在第1次拍片时便会触发撞鬼事件，然后在周日例会时找子奇谈话，他会说片场不干净并向主角要平安符。接着在子奇拍片时选择跟随几次，不久他会说主角在身边时奇怪的感觉不见了。在周三到19号酒馆向八卦记者提到此事，他推荐去找塔罗小魔女。到公园找小魔女花10 000元买到辟邪手链，送给子奇后事件暂告一段落。

间隔几个月后再接到永振电视的通告，子奇会跑到主角面前问看没看到身边的女人，接着继续接永振电视的戏，直到他说女鬼是自杀死的，他能听到她凄厉的哭声，请主角帮忙调查。前往公园与朱莉谈话，她说永振电视曾发生过命案，再与塔罗小魔女交谈，她说要给女鬼一个圆满的结局才会离去。回公司找子奇谈话得知女演员割脉自尽的事，选择“不如帮她完成心愿吧！”。前往巴黎多逗留几日买复古婚纱，开会时送给子奇，给他安排自由活动的时间，在那一天前往永振电视触发子奇烧婚纱的事件，空中浮起白烟化成女鬼身形，她握住子奇的手不住感谢，带着满足飞升天堂。女鬼可替主角完成一件心愿，选择“希望旗下艺人健康平安”。此事之后子奇决心要学习镇邪的本事，回答“反正多学也无妨……”，到公园将他介绍给小魔女当徒弟，以后经常会看到他和小魔女学习冥想和魔法，最后他根据这些经历创作出电视剧本《幽灵新娘》。

在2007年子奇举办演唱会的话，会说在演唱会上看到爸爸的背影一闪而过，回答“好好地面对你父亲吧！”，不久周刊爆出子奇父亲是杀


子奇满足了女鬼的心愿，创作出剧本《幽灵新娘》

人犯的新闻，开会时问子奇“你爸爸真地是杀人犯吗？”。子奇讲述自己的家庭背景，选择“跟母亲谈过这件事吗？”，不久出现姚子奇拒绝认父的新闻，过几天再问他“你跟父亲谈过了吗？”，然后回答“你父亲的健康情况不大好……”，接着给子奇安排自由活动，前往欧堡娱乐城看到他与妹妹姚子莹谈话，妹妹劝他与父亲相认，子奇说考虑一下。再给子奇安排工作并探班，看到子奇和爸爸在争吵，姚父请求儿子给一次改错的机会。再去探班遇到姚父，他拜托主角劝子奇能接纳他，回答“好吧，尽力


姚父请求主角劝劝子奇

试试！”。周日与子奇沟通，选“关于你父亲的事”，此后间隔月余，在开会时交谈，得知他父母经常到公园散步，一家人和好如初。

7.关古威

关古威签约后，会有日月光音乐的制作人找上门来，说是为阿威量身定制了歌曲，要求主角为阿威出专辑，这时选择拒绝他，之后阿威会为此耿耿于怀，终于忍不住问主角原因，选择“儿童歌曲不适合你！”。他会兴致勃勃地谈论起创作的事，让他放手去做吧。对于钜子发生阿威精歌选的事，选择“我会找出因应对策”。

在关古威接到全球制片的通告后，趁他拍戏时探班，看到方若绮送给他戏剧理论书籍。在2007年情人节前找阿威谈话，问他情人节怎么过，然后到全球制片看到方若绮约黎华过情人节的情形，但她遭到了黎华的婉拒，伤心的方若绮扬言再也不会约他了。再间隔一段时间跑到全球制片触发剧情，方若绮学习做菜并邀请了阿威，随后报刊出现方若绮和阿威幽会的新闻，阿威找主角想办法，周三到酒馆找八卦记者对此事进行澄清，隔日报纸刊出正面新闻，以后经常去全球制片还会看到方若绮和阿威聊天。

幽会事件没有触发的话，到2008年情人节之前阿威还会找到主角，回答“找个人一起过情人节吧”，情人节第2天会登出阿威和方若绮感情更上层楼的新闻，随后前往全球制片看到方若绮和黎华就感情和事业的问题起争执。隔日报纸登出方若绮前往巴黎拍戏的消息，到全球制片后台听黎华和方若绮之间的谈话，方若绮会找阿威去巴黎看她。隔几天再到全球制片遇到伤脑筋的黎华，或到酒吧遇到制作人王瑞恩，帮阿威说好话，让阿威去找方若绮。不久阿威找主角谈话，选择“你去找她不就好了？”，跟随阿威前去巴黎会见到阿威和方若绮在一起吃饭的情形；如果之前劝黎华找方若绮，则是可怜的阿威眼巴巴地看着两人和好如初。在巴黎事件后，阿威会调解黎华和方若绮之间的矛盾，对话选“劝若绮跟黎华分手”并鼓励阿威追求方若绮，期间也要勤往全球制片跑，很快能看到阿威向方若绮告白，等报纸登出若绮和黎华分手的新闻，找阿威谈论绯闻的事，说“没考虑过方若绮吗？”，再往全球制片跑看到两人聊天，在例会时找阿


关古威在酒吧里教训闹事的顾客

威说“你去解救方若绮吧！”，再到全球制片看两人谈话。到公园见阿威，他拜托主角公布他和方若绮的恋情，与阿威对话后找到酒吧八卦记者爆料。

在2008年3月左右触发高明权音乐剧的事件，这时要选择同意（否则阿威会解约），安排关古威到阿波罗



休闲会馆培训并跟随，会看到阿威与高明权谈论音乐剧的事。间隔一段时间主动参与高明权的音乐剧排练，之后到全球制片触发音乐剧事件，新闻宣布关古威和方若绮同台情侣搭档演出，阿威费尽千辛终和方若绮走在了一起。

8.天晴

在游戏初期到公园遇到被骗光旅费的天晴，但他仍乐观地折着纸飞机，对话选择"我这里有一些钱……"，天晴拒绝主角。在间隔20多天后到19号酒馆见到打工的天晴，之后经常去酒馆找天晴聊天，他会提到认识一个热爱音乐的女孩，算是因祸得福了，从他手中拿到原创歌曲《有朋自远方来》。等旗下歌手自制专辑发行上市后，周日到酒馆找天晴谈签约的事，他说要和女友凌玮翎商量，最后开出100万的条件，可马上签，也可等他和女友分手后再签，能节省些钱。如果用100万签到，与凌玮翎对话时选"隐瞒得好就行了"。

给天晴安排EAMI唱片的通告，探班在二楼会看到天晴送凌玮翎的画面，不久再到EAMI唱片的通告前去探班，会见到凌玮翎与贺总谈条件加盟钜子。不久天晴会向主角诉苦，凌玮翎将自己的原创歌曲抄袭，主角在周三向八卦记者爆料，等凌玮翎的负面新闻出来，天晴会出面澄清并为女友原谅而高兴。在几个月后天晴向凌玮翎献花被拒绝。

过一段时间，天晴和主角说要与女友分手，回答"长痛不如短痛，分手吧！"之后八卦记者会问起这事，选择"你应该比谁都清楚吧"，若选其他，出现负面新闻会降低天晴的友好度。之后给天晴接电视台或电影的通告，在探班时会看到天晴由于下雨而耽搁，路敏害羞地将雨伞借给他，过几天探班天晴会还雨伞给路敏，又过几天路敏会拦住主角，对话选择"没问题"，这样周日到公园会看到路敏向天晴告白，但天晴婉拒了她，稍后与天晴对话，选择"送礼物道个歉吧"。给天晴安排电视台的通告，探班时会看到他向路敏道歉并送礼物。如果路敏是旗下艺人，安排路敏和天晴一起排戏，路敏会在戏里殴打他，天晴说她是公报私仇，之后经常会在公园和酒吧看到他们如同兄弟般的对话，在开会时天晴说慢慢喜欢上路敏了，再去公园就能看到天晴对路敏的告白了。


不名分文的天晴仍乐观地折着纸飞机


天晴向女友小翎献花

9.路风和桑禾蓓

路风和桑禾蓓、欧怡青都可能发生感情，桑禾蓓和欧怡青不能同时加入公司，如果路敏在旗下的话，她实在太不喜欢阿桑了，路桑恋更容易无疾而终，从而促成路欧的结局。如果旗下同时有路风和阿桑的话，经常安排他们一起排戏，他们的恋情会有一线曙光；如果想走路欧路线，则将路风路敏和欧怡青签到旗下。

路风和阿桑的剧情大多在SOSA电视触发，首先经常给路风接电视剧的通告并探班，或在他自由活动时经常去电视台看看，会看到他与阿桑初识，路风关切地问阿桑有没穿足够的衣服，路风请阿桑吃饭，当路风向主角谈起感受时，回答"她应该是爱你的吧？"，接着还有教阿桑念台词，阿桑与路敏冲突等情节。

路桑恋的高潮是在2007年，探班看到桑母找路风吵闹，回答路风"她母亲或许是最大阻力……"。接着探班阿桑会问路风要工作还是要老婆；触发阿桑与妈妈的谈话；跟随触发两次路风接送阿桑的剧情，隔几天报纸




阿桑在舞台上展现少有的典雅温柔

绯闻，到酒馆会碰到路风和怡青愉快地聊天，而阿桑只是看着他俩背影黯然神伤。再到电视台探班看到路风在向阿桑解释，而阿桑却听不进去。开会时找路风沟通，他会问有关三角恋的问题，一个是心仪已久的女孩（阿桑），一个是谈心的对象（怡青），叫他难以抉择，想撮合路欧的话选择后者吧。

在撮合路欧两人后，前往酒馆听到他们的聊天，怡青会几次找主角谈心，担心的爱情终于由友情转变而来，但开朗的她还是一种随遇而安的态度，随后几次前往全球制片会触发路风与阿桑的谈话，再到酒馆遇到路欧问主角是否公布恋情，选“赞成公开”，再一次跟随时还会触发路风向主角借钱给怡青买饮料的剧情。


路风向主角借钱买来冰水给怡青喝

出新闻。旗下如有阿桑的话跟随她，阿桑向主角请假，不准，桑母会接走阿桑，并说不让路风接近阿桑。跟随阿桑触发对话，回答“路风真地对你没说”。探班时触发路风与阿桑的对话，路风深情地说要默默地陪伴她，随后到公园看到路桑坐在长椅谈话的情景，开会时与路风沟通并了解到桑母的经历，此时路桑恋走入冰封期。

在最后一年如果路风没有与怡青触发情感事件，那么路桑恋还会有望继续。探班时路敏埋怨哥哥失恋了那么久，再次探班会见路敏与阿桑争吵，怨她对哥哥无情无意。某日跟随阿桑工作，主角顺道邀请阿桑吃饭，桑母出言讥讽让人很不爽。再次跟随遇到路风斥责妹妹，说她不该对阿桑那么凶，回答“准备一份礼物去道歉”，接着探班会碰到路敏向阿桑道歉，并支持哥哥和阿桑交往下去。如果路风和阿桑都在旗下的话，让他们同一天自由活动，到公园会遇到路风在等阿桑，回答“担心害怕也是爱情的乐趣之一”，再到樱花树下会遇到路桑两人约会的情形。

在开会时与阿桑沟通会出现金字选项，回答“勇敢说出心里的话，加油！”，在7月份左右跟随会遇到桑母，她要求主角阻止路风和阿桑的交往，回答“小桑有权利追求自己的幸福”，接着在开会时分别与路风和阿桑沟通，路风想与阿桑闪电结婚，而阿桑又不忍妈妈难过。事隔数月之后，探班时触发桑母同意两人交往的剧情，在开会时阿桑对主角所做的努力表示感谢，随后路风会请主角当两人的证婚人，回答“我非常乐意”，最后经过几年的风雨，这对苦命鸳鸯终于走到了一起。

10.路风和欧怡青

让路风和欧怡青经常一起工作，更容易触发他们的恋情，如旗下有路敏的话情况会更好。在第一年仍会发生路风与桑禾蓓的恋情，当两人感情由于桑母的阻扰而日趋冷淡后，在2007年底到全球制片看到两人交往的剧情，报上会登出欧路关系明朗的新闻，再到酒吧看到两人聊天，怡青提到青梅竹马的方书展，而路风则自认为怡青的男友。随后怡青会找主角谈话，选择“怕影响你们的感情”。不久报纸又传两人同居的假消息。


路敏介绍怡青给哥哥路风认识

不久报纸再次登出路风和怡青的

在合约到期之前给怡青安排一场大型的演唱会，舞台上充满依依不舍的气氛。在2008年4月怡青回欧洲继承家族产业，之后前往全球制片遇到路敏训斥路风，说他不会勇敢地追求幸福。隔几周路风会找主角说有点挂念怡青。让他将手上的通告完成，给他安排一周的欧洲旅游，他会飞往欧洲找怡青的老爸谈判，结果两人订婚并把怡青又带回来了，这时可前往酒馆重新与之签约。

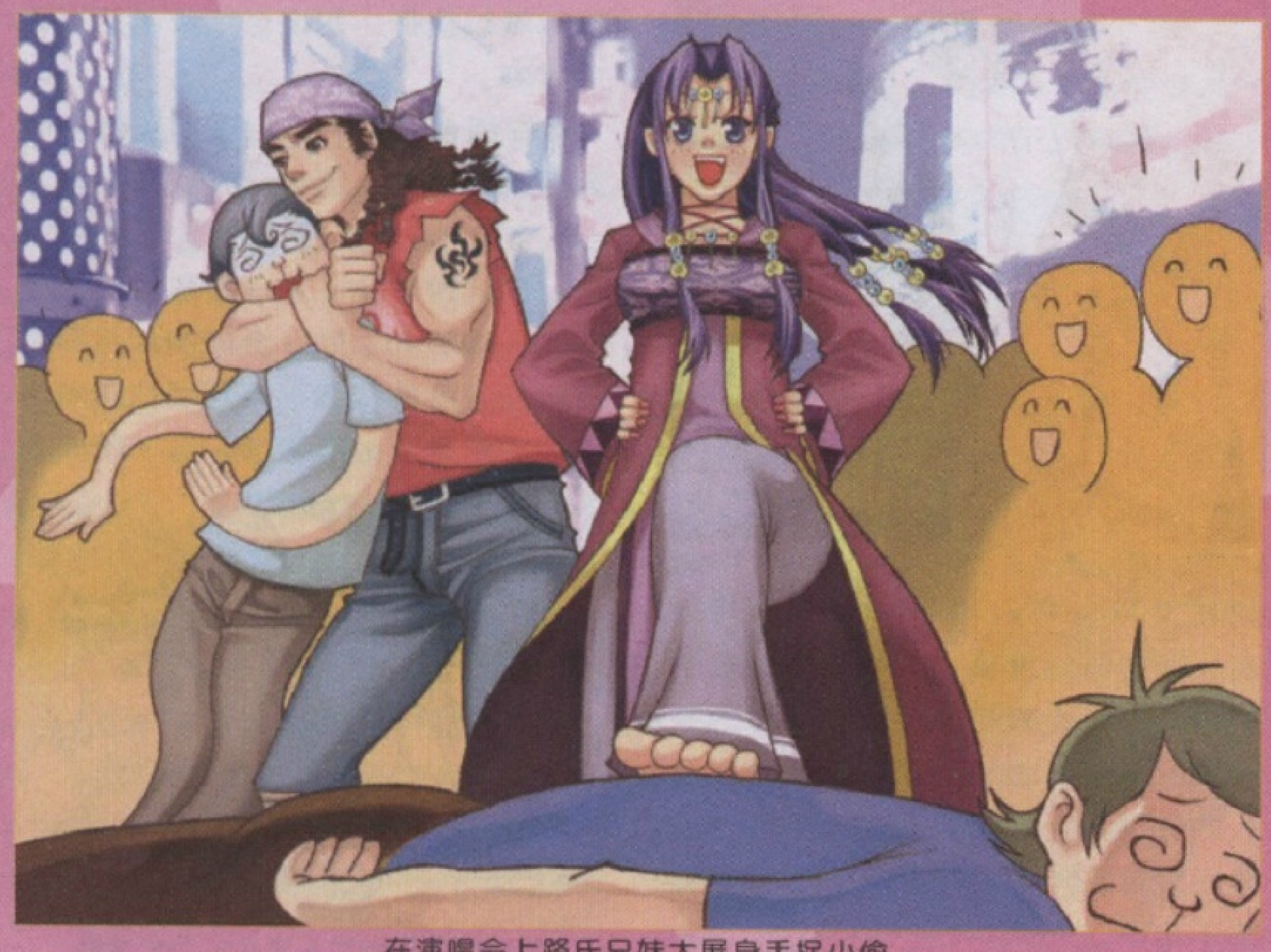
11.路敏

她的戏份虽不多，但是众多艺人中个性最鲜明的一个，带有边疆民族特有的直爽豪迈，时吵时笑，敢爱敢恨，在她身上经常会发生有趣的事情。

当路敏在旗下时派她自由活动，到娱乐城遇到她，她会介绍欧怡青给哥哥认识。给路敏接电视剧通告，探班时撞见她没有拍戏，说是没有下雨

才停工的，选择“真希望有人跳祈雨舞……”，不想她于是拉着主角跑到外面跳舞祈雨，对纷纷围观的人视若无睹。

安排风敏团体的大型歌友会并跟随，会触发路氏兄妹捉小偷的剧情。安排路敏一人的歌友会，她会跟主角说有讨厌家伙拍她裙底风光，回答她“忍无可忍，毋须再忍”，会看到她将一块蛋糕砸在歌迷脸上的画面，第二天新闻上报。开例会时路风会训斥妹妹，这时回答路敏“我永远挺你”。不久探班时看到路敏与桑禾蓓争吵，原来路风为了妹妹低头向歌迷认错。


在演唱会上路氏兄妹大展身手捉小偷

旗下有天晴或路敏时安排电影通告，探班时触发路敏借雨伞给天晴的剧情，次日探班看到天晴回赠路敏小礼物。如果旗下有天晴，会触发公园路敏告白事件，在天晴拒绝路敏之后，安排两人拍电视剧，结果路敏在剧中痛扁天晴，不愧豪迈女，此事件发生在2008年5月左右，之后多次触发两人在酒吧和公园聊天的剧情，最后终于走到了一起。

八、特殊事件

1.威尔国际

主角父亲的毕生愿望是打败钜子娱乐并与威尔国际合作，主角要完成父亲的这个心愿需满足很多条件。

在2007年8月1日报纸登出威尔派出密探到亚洲寻找合作公司的新闻，这时主角有4个月的时间触发事件。威尔密探每周都会在固定的场所出现，主角必须要在以下7个地方找到他。

周一：全球制片；周二：永振电视；周三：SOSA电视；周四：EAMI唱片；周五：日月光音乐；周六：创意广告；周日：追梦广告。


在酒吧里找到威尔密探

到酒馆吧台外再次找到密探，主角递上名片，不久报纸登出威尔公布初选合作公司的新闻，在周三时到19号酒馆找八卦记者聊天（不去的话，不久会自动找上门），第2天会登出主角公司态度高傲不屑与威尔合作的负面新闻，在周三到酒馆找记者了解真相，原来是贺总出钱陷害自己，并得知威尔的代表喜欢看电影。周二前往全球制片或娱乐城找威尔代表澄清此事。如果没有澄清谣言，则威尔会直接将主角公司排除在合作名单之外。

一般在2007年底会触发密探回国的消息，主角完全可避免这件事。分别与7个地点的前台小姐对话，小姐说发现神态可疑的人（威尔代表）要报警，主角和她通融此事，小姐向主角索要艺人的签名照来封口，于是向跟随旗下的艺人挨个索要签名照。要完成这个事件颇为费时，不但要找齐签名，还要将7位前台小姐的嘴全封住，完成后就不会出现威尔密探回国的新闻了。周三到酒馆吧会遇到密探，他会主动找主角谈话，说为表示感谢已拜托贺总将公司赎回，用分期付款的方式还钱就行了。如果未完成封口事件，新闻会报道密探回国。

与威尔合作的重要条件是曾与国际公司（大宇宙影业或京风唱片）合作过，有足够的知名度，它是由艺人的名气和称号、获奖的记录、完成通告数量等因素影响的。在薇薇安精品店可买到知名度+300的造景鱼缸（只能买到一个）；开罗可买到人面狮身镇纸也可增加知名度，知名度+200的只有一个；+10的可反复买，但要碰运气。威尔总裁会偶尔视察公司，总说公司的艺人有点“乡土味”，最后一次探访透露天机，尽量完成《末日战士》的拍摄就行了。在游戏尾声时，主角公司的知度名最高就会获得威尔的合作案了。

2.蛮羊配方

在第二次给老爸买救心丹之后，旗下的艺人全部接到通告，然后到公园看望老爸有几率触发此剧情。老爸交给主角以前作为武打演员时经常喝的提神饮料配方——蛮羊配方，拿到后飞往长城找路老爹提炼，每周能制成一瓶，售价15 000元。买到12瓶后全部送给阿波罗休闲会馆的浑小子，一周后浑小子上门来问配方，回答“这是家传秘方，没得卖”会得到陶醉喉糖。建议将配方给他，等过一段时间前往长城见路老爹，他说蛮羊饮料的配方泄露了，现在到处买得到。回公司等一段时间，报上会登出浑小子大发横财的消息，稍后浑小子会寄来一张3000万的支票。



从长城买来蛮羊饮料送给浑小子

3.迈向国际的经纪公司

从贺总赎回公司后到公园找塔罗小魔女说话，她说主角的公司若走向国际需完成5件事：找日本帅哥打造世纪大碟；找外貌普通的美国大叔来拍摄一部东方主题的电影；其他3件与天使、恶魔和塞外神秘居民有关。


经常找小魔女算命可获精灵的祈祷

①《银河》：日本帅哥指的就是日本京风唱片的制作人加贺大泽。当旗下有组团艺人，并且发售过3张以上团体专辑，飞往日本找加贺大泽闲聊，他提议帮主角旗下的乐团制作专辑，但加贺对于艺人的舞蹈水平要求很高，玩家必须让组团的所有艺人拿到舞蹈国际认证。

②《末日战士》：美国大叔指的是大宇宙影业的史麦克。2008年3月史麦克开始甄选《末日战士》的演员，如果主角旗下的艺人拿到戏剧国际认证并拍过3部电影，史麦克会亲自造访并送给主角4本初选用的剧本，否则贺总会送过来2本剧本，记得给参选的艺人在4月27日之前留出2天自由活动时间来熟悉剧本。在初选结束后，史麦克将确认信寄过来。不久小秘书通知决选定在2008年7月29日，得到决选剧本，要给参选艺人留出4天的自由活动时间，最后选上的艺人将在9月底参与《末日战士》的拍摄。

③天使羽衣：本事件只要旗下有女艺人都可触发，条件是名气和人气足够。543的周先生邀请一名女艺人参加"饥饿百分百"活动，然后让这名艺人举办一场大型演唱会，再与女艺人沟通，她提出将演唱会的收入所得的10%捐给第三世界的贫寒儿童。不久收到一封大天使米迦勒发来的信件，得到天使的音乐盒。到EAMI唱片将音乐盒交给制作人周映彤，她说要穿上天使羽衣才能制作专辑《落入凡间的天使》，要找到光丝布、天使羽翼、精灵的祈祷和人鱼之泪4种道具，再到巴黎找人制成衣服。经常到薇薇安精品店买东西会得到光丝布；有艺人经常去医院看病的话会收到院长发来的慰问信，信中夹有天使羽翼；派艺人参加综艺节目"大富翁BaBaBa"回答问题，破8关的话会得到神秘道具——人鱼之泪；经常到公园找塔罗小魔女算命会得到精灵的祈祷。找齐4种道具后便可着手制作专辑了。

④暗黑之服：在旗下有男艺人均可触发此任务，名气和人气要高。某日艺人收到一封歌迷（影迷）的来信，不久那名艺人经常会做噩梦，梦里的歌迷会不断地纠缠他签名唱歌留照，不胜其烦。听到艺人的诉苦后，主角乘机飞到开罗花100万买千年圣约翰十字架，将它送给艺人后前往19号酒馆或公园会遇到朱莉，原来她就是梦中的小魔女，选择"为了艺人，牺牲自己吧……"为了让她安静离开，主角要去找3样道具——魅影、魔咒和狐眼，谈话后小魔女变成一张皮料。魅影是参加综艺节目"猫狗神偷"过关的奖品，狐眼可在艺人参加"秀场主持"时跟随拾到，魔咒要到维也纳购买10张听课证拿到。找齐道具制作出暗黑之服，送给被魔女纠缠的艺人，艺人创作出歌曲《万年之恋》。

⑤《昆仑仙境》：这是个自制戏剧的任务，首先要拿到剧本。派艺人接电视综艺节目或广告通告，笔者曾派姚子奇接拍极品面包的广告秀得到《昆仑仙境》电脑软件，说是剩余的奖品。在2007年底到长城找路老爹，他会说在风沙里看到一座古城，然后派走戏剧路线的艺人（实力派演员称号以上）到塞外观光，几周后回来说他看到了海市蜃楼，还遇到所谓的"仙人"。继续派他观光，几周后有署名为"九黎子民"的人寄来《昆仑历险》剧本，说要观光的那名艺人接拍这部大戏。另一种获得方法是派艺人狂接演主角的戏剧，达到一定次数会有影迷寄剧本过来。



带着剧本到全球制片找王瑞恩，他说需要一周的时间消化剧本，再去找他还要消化，之后他要求主角寻找3样道具。派艺人去日本逛街获得九尾狐皮裘，在开罗的商人那里买到如意金箍棒，到巴黎精品店买到真虹纱羽。再去找王导就可拍摄了，不过这部戏对演员要求较高，男主角要有戏剧和音乐的国际认证，一号女主角要有戏剧和舞蹈的国际认证，二号女主角要有音乐和舞蹈的国际认证。P



金刚

■北京 迷路狗狗

随着《指环王》三步曲的终结，彼得·杰克逊（Peter Jackson）——这位奥斯卡金奖导演又在2005年年末带给全球观众新的惊喜。毫无疑问，由其推出的新版《金刚》成为2005年底世界电影市场中最亮的一颗明星。同时Ubisoft更是不失时机地花费巨资买下这部电影的游戏改编权，使游戏玩家们得以亲身领略到丛林霸主金刚带来的无穷震撼力。由于有彼得·杰克逊御用工作室Weta的协助，以及曾参与过《超越善与恶》《雷曼》等游戏开发的Ubisoft头号制作人Michel Ancel和他领导的Montpelier制作组的加盟，因此玩家拿到这款游戏时会发现其素质要远远高于同期上市的另外几款电影改编游戏。

游戏中玩家会交替操作电影中的主角Jack和大猩猩金刚来进行游戏，双主角的设定会带给人们两种完全不同的玩法——Jack侧重于第一人称射击与解谜，而金刚则偏向于动作。本作最大的亮点就是将游戏的临场感发挥到了极致，尤其是使用Jack躲避霸王龙追击的关卡更是让人心跳加速，手心流汗。而控制金刚的关卡由于视角不断变化的原因会使玩家操作起来感到很不适应，但终归瑕不掩瑜，本作依旧能让玩家在其中找到无限乐趣与些许感动。不多说了，下面就让我们进入那座陌生的孤岛一同经历这次富有奇幻色彩的旅程。

故事篇

1933年，美国刚经历了有史以来最严重的经济危机，整个社会处于大萧条时期。Carl作为一名事业跌入谷底的电影公司制片人，在未经发行商和出资人同意的情况下，决定冒险带队前往自己心目中的"理想场所"拍摄电影。在Carl连哄带骗的攻势之下，女演员Ann、男作家Jack相继成为此次拍摄团队的成员，一同登上了由船长Englehorn以及船员Hayes、Jimmy等人驾驶的"探险号"（Venture）小型轮船，开始此次不平凡的旅程。但是，包括船长在内的一行人都不知道，Carl表面假装说要带大家去新加坡拍摄，而实际真正前往的目的地却是一座只存在于传说当中的神秘小岛。

精品 总评8.3 大众软件 POPSOFT

制作	Ubisoft
发行	Ubisoft
载体	DVD×1
类型	动作冒险
语言	英文
环境	Windows2000/XP

文化、包容性：8.5　上手精通：8.0　画面：9.0　音效：8.5　创新：7.5　剧情：8.0

配置要求

CPU：Pentium4 1.2Ghz
内存：256MB
显卡：32MB以上显卡
硬盘：1.9GB

轮船在海上航行期间，人们逐渐意识到Carl的计划，就在众人一致决定放弃拍摄准备返航时，突如其来的浓雾使人们迷失了方向。当轮船重新驶出浓雾之际，一座怪石嶙峋、充满诡异气氛的孤岛霍然出现在众人眼前。岛上一堵由木桩搭建而成的高墙，似乎也证明了传言中这个名为骷髅岛的地方居住着巨型野兽和原始土著人的真实性。船长Englehorn为了安全起见，决定将"探险号"停在海上，不再尝试冒险登岛，而固执的Carl却仍然坚持带领其拍摄小队以及一部分船员乘坐木船上岸完成预定的拍摄任务。

登岸成员分乘三艘小木船开始向骷髅岛进发，在巨浪之中Jack等人所坐的木船只能沿峭壁慢慢前行，而另外两艘船则在巨浪的冲击下离计划登陆的海岸越来越远。就在Jack等人即将抵达海岸之时，头顶峭壁上的巨型岩石突然塌落，还没等大家反应过来，溅起的浪花瞬间将木船掀翻。溺水昏迷的Jack及时被Hayes救上岸，而可怜的水手Briggs就没那么幸运，被拖上岸时已奄奄一息。

在Ann的呼唤中Jack逐渐恢复了意识，醒来后发现成功登上骷髅岛的幸存者仅剩下Carl、Ann、Hayes以及自己。Hayes向天空发射信号弹希望轮船上的Englehorn等人能及时前来营救，而Carl早已迫不及待地拿起拍摄器材向小岛深处前进。四处可见的白骨仿佛在向众人诉说岛内隐藏的危险远超过人们的想象，但此时此刻一行人却全然不知。

看到信号弹的Englehorn意识到登岛船员遇到危险，于是急忙驾驶飞机前往营救。但巨石横生、树木林立的小岛一时间无法找到一片空地可供飞机安全降落，无奈之下Englehorn只好空投大量补给品于小岛之上，以供幸存者抵御来自外界的突发情况。有了源源不断的武器和弹药补给，Jack等人最初的行进路程比较顺利，巨型螃蟹、大蜈蚣之类的生物应付起来还算得心应手。但通过木桥时出现的意外情况，导致一行人不得不分成两组人马前进。克服了重重危险，Jack与Ann率先抵达之前，海上的那堵高墙前此时出现大批土著人击昏了Jack并将Ann虏走。

在土著人的祭祀仪式上，捆绑在木桩上的Jack亲眼目睹一只身形巨大的猩猩“金刚”抓走了自己心爱的Ann。彻底绝望之际，幸好Carl赶来将Jack营救出来。随后Jack、Carl二人开始沿着金刚的足迹前进，希望能找到救Ann的方法。孰不知，看似凶残的金刚对Ann却并没有任何恶意，只想找人作陪而已。


金刚捧起吓晕的Ann

经历了与飞龙的大战，消灭了成群的迅猛龙并从霸王龙的追击下顺利逃脱，Jack、Carl再次与Hayes会合，同时还意外地遇到了另外两组登岛队员里唯一的幸存者Jimmy。之后的旅途中，Carl由于丢失了摄影器材而失落地离开了大家，自行返回海岸边，Hayes惨死于霸王龙足下。Jack历经周折最终将深受打击的Jimmy送上Englehorn驾驶的救援飞机，自己则孤身一人前往金刚的巢穴。在金刚的老巢里，Jack见到了熟睡的大猩猩与坐在其身边的Ann。虽然成功说服Ann一同返回海边，但在途经营地时，Ann中计又一次被土著人捉住，只有Jack一人侥幸逃脱。


金刚对付土著人

在之前与金刚的相处过程中，Ann渐渐对这只大猩猩产生了感情，而为了保护Ann金刚曾冒着生命危险与巨型飞龙、霸王龙、蛇怪展开过一场场殊死的较量。当意识到Ann又一次陷入困境后，金刚独自闯入土著人守卫的营地，冒着火海箭雨再一次将Ann从危难中救出。这时金刚也似乎明白了Ann并不属于这座小岛，把Ann放到自己肩膀上之后，善良的大猩猩默默地朝着远处海岸奔去。


Jack返回海边

事实再次证明，人类的野心远比动物为了生存而猎杀其他生命来得更为可怕。先前独自返回的Carl召集海上的大批

默认操作简介

Jack：

W.S.A.D：前后左右

左Shift：跑步走路切换

C：下蹲

E：呼救

空格：举枪瞄准

鼠标左键：射击

R：装弹

鼠标右键：精确瞄准

I：剩余弹药数量显示

金刚：

W/S/A/D：前后左右

空格：跳跃

鼠标左键：攻击

鼠标右键：抓

滑动滚轮：狂暴状态

配合方向键时同时按下空格键与鼠标左键可进行冲撞攻击

友情提示

1.进入游戏前最好先在选项菜单中将准星和弹药显示打开，这样游戏玩起来会更简单一些。

2.游戏中不同种类的敌人都会相互残食对方，因此活用吸引的方法有助于躲避敌人或拿到敌人控制下的重要物品。

3.操作金刚一定要掌握冲撞进攻的使用方法，这招对付杂兵以及BOSS都非常管用，打倒敌人后可用鼠标右键擒获敌人，再连点鼠标左键才能将敌人彻底杀死。

4.游戏Extra选项里有许多隐藏要素，每达成特定条件就会开启相应的隐藏选项，不仅有完美结局还包括彼得·杰克逊访谈，两种新的画面模式等。


金刚对付警车

船员守候于海边，希望伺机捕获金刚并将其运回美国本土以达成自己称霸电影界的梦想。而护送Ann返回的金刚正好落入了Carl的圈套，凶猛的金刚终究还是寡不敌众被船员们用迷药熏晕，成为任人宰割的对象。无论Ann和Jack如何指责，此时此刻已没人能唤回Carl的良知，“探险号”载着本次冒险的战利品顺利返回纽约。

百老汇街头，兴奋的Carl正在向人们介绍所谓的“世界第八大奇迹”——金刚，照相机闪光灯的光芒让昏迷已久的金刚重新清醒过来。愤怒的大猩猩为了找回自由并能再见到Ann一面，挣脱了铁链与木桩的束缚，冲上街头向袭击它的警车、装甲车发起进攻。终于，在帝国大厦旁金刚见到了闻讯赶来的Ann，把Ann托在手上时金刚脸上又露出了幸福的表情。但人类怎能轻易放过这只野兽，在猛烈的炮火下金刚被迫带上Ann向帝国大厦塔尖爬去。在帝国大厦顶上，金刚捶胸怒吼似乎在向世人宣称自己才是世界之王，然而，拼尽全力的大猩猩最终还是不敌飞机的轮番扫射，体力不支倒在Ann的面前。面对坠落而下的金刚，Ann不禁流下了伤心的眼泪。

帝国大厦下，围观的人群聚拢到金刚尸体的周围，有的欢呼雀跃，有的跑上去合影留念。警察和军人高声向人们宣布金刚死于飞机扫射之下的喜讯，而站在一旁满脸木然的Carl口中喃喃自语的话“It was beauty killed the beast（是美丽杀死了它）”此时就显得更具讽刺意味。喧闹的纽约街头又回归平静……

注：《金刚》游戏里的部分情节与电影中有所差异，有兴趣的朋友不妨将两者对比一下，看看哪个剧情更符合你的喜好。

流程篇

1.骷髅岛（Skull Island）

Jack从昏迷中醒来，和另外几个人一起顺着台阶向上走来到一个洞口前，打破木栏进入洞中，几只螃蟹不友好地冲了上来，不由分说举枪将其杀掉。沿石壁一直向下前方看见一个大木门，用砸的办法很难将其打开，幸好门前的两座木桩提示了正确的开门方法。而摄像师Carl也闲不下来，忙着教女主角Ann摆Pose并为其摄影，就在这时几只螃蟹悄悄摸了过来。用手枪解决掉它们后，一只个头更大的螃蟹向Jack发起进攻，射击其上部的甲壳完全不起作用，但甲壳下的身体却是不堪一击。打败这个小BOSS后Jack和Hayes同时转动两个木桩将门打开，四人一起进入门内。

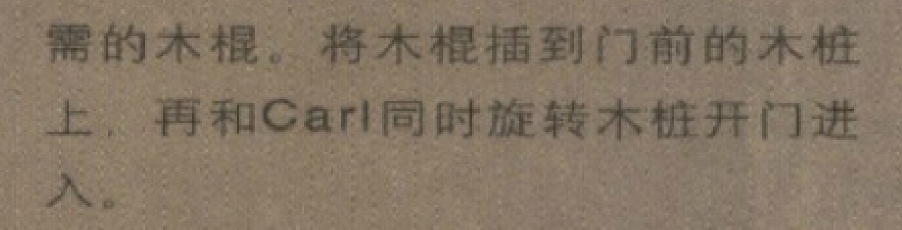
2.墓地（Necropolis）

在石台上看到之前准备一起登岛的另一艘木船企图靠岸，不用理会它继续前行，拾起地上的木棍用火点燃，然后扔向一旁的杂草堆，顷刻间燃烧的火焰将一个搭建好的大木栅烧毁，一个山洞出现在众人眼前。进入山洞发现身处一个大厅中，这时Carl又来了兴致准备继续拍摄，但随即而来的一群蜈蚣又一次打乱了人们的拍摄计划。用手枪和地上的尖骨成功解决掉这些恼人的蜈蚣，从旁边的门走入一条狭长的走廊，倒霉的Carl又被蜈蚣缠住，幸亏Jack用精准的枪法再一次将其救出险境。出山洞后又杀死蜈蚣和一个蝙蝠样子的飞行怪物，当Jack身先士卒通过木桥的一刹那，木板掉到悬崖下。Ann爬墙过来要陪Jack一同寻找相交的道路，Jack杀死几只准备偷袭Ann的蜈蚣后，沿木桥往上和Ann碰头。而后两人一同前行，杀掉一只蝙蝠后趁两只蜈蚣扑过去享用大餐时将它们击毙。用火烧掉前方的灌木，保护Ann开门，进门后用地上的尖骨将右边的肉蛐状幼虫杀死，这样石门附近的蜘蛛就会围到幼虫附近，趁这个机会赶紧进入门内。

3.蝎子（Scorpions）

沿石梯向上前进，小心冲过来的蝙蝠，这时一片灌木挡住了两人的去路。在Jack的保护下，Ann再次爬上


Ann唤醒Jack



石台借助上面的火种将灌木点燃。往前走，Jack进入一条小河中，不要怕随时出现的敌人，岸上的Ann会保护他。游到尽头Ann将Jack从水中拉上岸，两人寒暄了几句后继续赶路。烧掉前面尽头的杂草，又要抵御一批蜈



杀死大螃蟹

蚣的袭击。成功脱险后前行来到一扇挂有火种的门前，用尖骨将火种击落



金刚将Ann带走

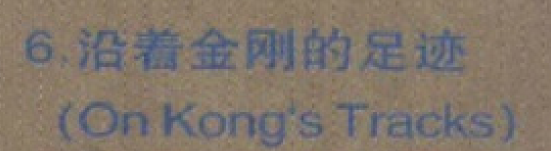
即可将门前的灌木烧掉，进入后终于又见到Carl和Hayes。然而一道沟壑将两拨人马隔开，众人在议论之前那艘小船的去向后，和Hayes对话得到一把狙击枪。杀掉冲过来的蜈蚣，Carl开机关将Jack这边的吊桥放下，随即两组人马又一次分开行动。

4.高墙（The Wall）

砸开木门杀死蜈蚣，Jack和Ann来到一个高台上，从上面可看到下方灌木中有不少蝎子扭动着身体。用狙击枪打掉前方火种可烧死几只，再投掷地上的尖骨又能干掉一部分。感觉相对安全后，可从另一边的下坡继续往前走，结合不同的攻击方法将剩余的敌人干掉。没走多远前方忽然有人影跑过，此时Ann似乎也听到了异样的声音，看来在这座孤岛上还有其他人存在。寻找那个人影的同时还要干掉几只蜈蚣和蝙蝠，其后一座大木门又挡住了去路。Ann自然再次爬上高台寻找开门方法，第一道门还算顺利，但当第二道门打开后，Jack并没有看到Ann的身影，眼前却是一群赤身裸体的土著野人……

5.活祭（Sacrifice）

被击晕的Jack醒来后，发现自己被绑在一根木桩上无法动弹。伴随着土著人“金刚，金刚”的呼喊，Jack亲眼目睹一个体形巨大的猩猩将吊在半空中的Ann抓走。绝望中胖胖的Carl再次赶来将Jack松绑，就在两人议论那只猩猩是不是叫金刚时又一次被土著人发现，随即铺天盖地的燃烧弓箭招呼过来，Jack赶紧跟随Carl逃离险境。前方又是一道木门，两人分头寻找开门方法时一只迅猛龙冲过来，Jack灵活运用地形与其周旋，靠地上的长矛、尖骨将其解决掉，之后还要对付几只烦人的蜈蚣，然后一把火烧了大门左前方的灌木丛，找到开门所需的木棍。将木棍插到门前的木桩上，再和Carl同时旋转木桩开门进入。





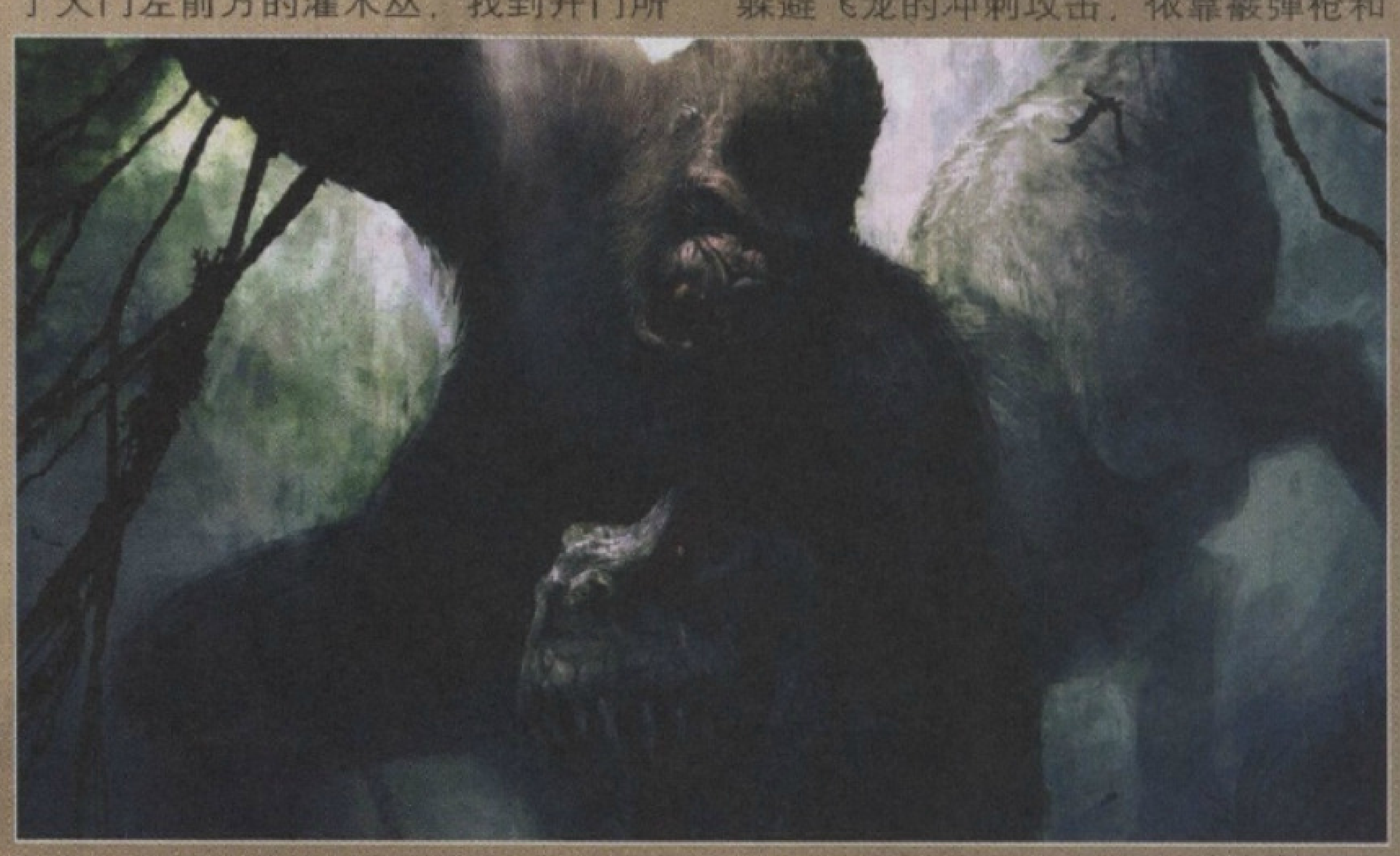
6.沿着金刚的足迹（On Kong's Tracks）

为营救Ann，Jack和Carl一路猛追金刚，路上还能听见Ann大声呼救。在拐弯处看到金刚从眼前走过，来到一个悬崖前Carl竟然又拿出摄像机拍起风景来。就在这时一只个头巨大的飞龙将Carl抓起，虽然Jack奋力投掷尖骨但为时已晚，只能眼睁睁看着Carl被抓走。随即Jack决定先去营救Carl，沿右侧小道一直向前，经过瀑布后砸开木门，前方有好几只小恐龙。Jack且战且退，利用地上的尖骨尽数将其杀掉。往前走杀死蝙蝠后通过木桥，看到前方一个挂在半空中的补给木箱，里面的霰弹枪千万不要错过。沿着几块木板搭成的独木桥往前走，来到飞龙和蝙蝠聚集的平台上。这里有一场BOSS战，Jack将面对数只蝙蝠和巨型飞龙的袭击。建议站在刚上平台草丛边的骨头堆那里先吸引几



逃出土著人村落

只蝙蝠过来杀掉，然后登上平台用霰弹枪解决飞龙周围的几只蝙蝠，这样就能专心对付最后的大家伙了。灵活躲避飞龙的冲刺攻击，依靠霰弹枪和



尖骨杀死它并不困难。获胜后捡起地上的手枪，跟随脱险的Carl继续前进。对付路上的几只蝙蝠、小恐龙，一枪一个，通过木桥来到一扇木门前合力开门进入。

7.海耶斯（Hayes）

跟着Carl沿峭壁往前走，通过石梯看见前方有两只恐龙正在会餐，千万不要惊动它们。按照Carl的指示紧贴墙边跑到前面的掩体中，上二楼拿到长矛插死一只幼虫后，原路返回之前有蜘蛛的木桩处，用幼虫尸体将蜘



会餐的恐龙

蛛引开可取得一根木棍。再回到掩体那里用点燃的长矛投向恐龙旁边的杂草处，可将其中一只烧死。再凭借掩体的保护，使用外面的尖骨慢慢耗死另外那只，剩下的蝙蝠就没有什么难度了。在木门前的木桩处使用木棍，发现还缺一根，不要着急，另一根就在木门左侧的灌木丛中。开门后继续往前走，通过一个小瀑布进入山洞内，按照Carl提示的方向杀死几只突然出现的蜈蚣。出洞后遇见Hayes，但要想会合还需火种点燃右边的灌木才行。从左边走，刚下水就看见两只迅猛龙冲了过来，用水中的鱼可暂时将它们吸引开，之后利用地形与这两只恐龙玩捉迷藏。来到Hayes对面的高台上，杀死冲过来的恐龙，用这里的长矛和火种点燃Hayes那边的灌木丛，三人终于再次团聚。与Hayes对话得到机关枪，在木门那边左侧拐角处找到所需的木棍，开门后三人一起进入。沿水路向前听见巨大的野兽咆哮声，根据判断这声音并非金刚所发出，紧接着又传来之前无法靠岸的那艘小船上船员Jimmy等人的呼救，看来更大的危险潜伏在前方。

8.霸王龙（V-REX）

玩过试玩版的玩家对这关一定不会感到陌生，和Carl、Hayes一同前进，在木桥前看到三个老熟人，还未等交谈，一只身形庞大的霸王龙冲过来。不要再理会桥上那三个人的死活，现在逃命比什么都要紧。跑到木门前Carl和Hayes去开门，但开门需要一段时间，这时霸王龙已缓缓逼近过来。在这紧要关头，Jack孤注一掷用自己充当诱饵吸引霸王龙注意，为开门争取宝贵的时间。这里要用石墩作掩护，绕着石墩转圈，开门后第一时间冲入门内，躲到前面的掩体内，远处Ann的呼救声将霸王龙吸引过去，看来Ann已从金刚手中逃脱。等霸王龙走后离开掩体，跟随Hayes去寻找Jimmy那边是否还有幸存者。路上能



保护Ann前进

找到木棍，到木门前用老方法开门进入。在通过木桥时木桥又断裂了，幸好Jack及时跳到对面的悬崖上，三人不得不再次分开，于是Jack决定独自一人去寻找Ann，而Hayes和Carl则去寻找Jimmy等人。

9.安（Ann）

从补给木箱中拿到机关枪，然后用长矛从水坑中扎条鱼出来投向远处，这样会吸引来一群小恐龙，端起枪将它们一窝端掉。往前走不远就见到Ann，但由于悬崖阻隔Jack没法过去，只好在一旁保护Ann前行。这里不要光注意Ann那边，恐龙随时都有可能跳过来，同时前方不远处还会碰上大量的蝙蝠向Jack发动进攻。最终Ann还是寡不敌众被飞龙抓走了，就在这紧要关头金刚及时赶到。

10.金刚（Kong）

这关将第一次使用大猩猩金刚，进攻方式主要包括攻击和抓两种，同时转动鼠标滚轮还能进入狂暴状态。由于每次视角转变方向键也同时改变，因此玩家操作起来需要一个适应过程。沿路向前追赶飞龙，见悬崖和藤木直接跳跃就可通过，其间如果有蝙蝠贴到金刚身上用抓键可将其解决。最终追到一座石台上，飞龙放下Ann转而向金刚发起攻击，又是一场同飞龙的BOSS战，不过这次主角换成了金刚。同Jack的打法相似，依旧在飞龙冲刺攻击时左右闪开，由于视角变化会让方向控制变得有些困难。躲过飞龙的攻击后立刻上前将其打倒，然后看准时机抓住飞龙并连按攻击键将其撕裂。如果没抓住被其逃脱后，会有一批小蝙蝠飞过来袭击金



金刚救下Ann

刚，使用两种攻击方法都能轻松搞定。获胜后将挡在木门前的石柱搬开，打破木门继续追赶Ann。路上会有几只想不开的恐龙跑过来送死，到尽头金刚将Ann捧起。

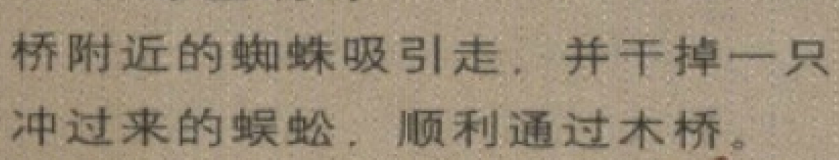

金刚对抗飞龙

11.溪谷（The Canyon）

往前走拾起地上的手枪，从悬崖左侧的独木桥跑过去，躲过蝙蝠的袭击一直跑到泉水边上的尸体那里，旁边木箱里有一把狙击枪。来到第二座木桥前，用狙击枪解决离桥较近的蝙蝠，然后闷头冲过去。来到溪谷处，下水后一群体形庞大的雷龙从身边经过，场面非常壮观。路尽头用火烧掉灌木开始沿石梯向上行进。通过第三座独木桥时看到有飞机从头顶飞过，然后从瀑布边上的洞口进入山洞中。洞内有不少蜈蚣要小心对付，通过两道木门，沿水路走出洞穴。沿路击毙两只蝎子和几只蝙蝠继续前行，用水中的鱼将木桥附近的蜘蛛吸引走，并干掉一只冲过来的蜈蚣，顺利通过木桥。


成群的雷龙


乘坐木筏逃生



12.恼人的虫子（Millipedes）

出门后看见Carl和Hayes在峡谷对面，这时几只蜈蚣围上来攻击他们，赶紧用狙击枪帮他们解除危机。等他俩进入洞穴后Jack沿左侧峭壁前行，前方小屋内有幼虫可用来吸引木桥附近的蝙蝠。在木桥上放有补给品的木箱处停下，低头可看见Carl和Hayes正试图打开一扇木门，此时又要保护他们免受螃蟹的袭击，之后通过木桥进入山洞。先干掉大厅内的蜈蚣与蝙蝠，打破木门，用长矛插幼虫投向前方水池处，可引出藏匿于此的蜈蚣，不由分说举枪将它们杀死。再往前走杀死三只螃蟹后又来到另一个大厅，就在Jack准备同前方的Carl和Hayes会合时，大批敌人出现，有惊无险地将敌人全部解决后，三人终于又走到一起。前方木门需要木棍来开启，但拐角处的木棍被灌木挡住无法拿到，Jack只得开始四处寻找火种。返回之前第一个大厅，往头上看可发现火种，用木棍将其击落就算找到火源了。点燃木棍从水帘左侧的缺口扔过去可防止火焰被水浇灭，然后原路返回取得木棍同Carl合力将门打开，开门时Hayes还不忘关心一下Ann的情况。

13.雷龙（Brontosaurus）

走到洞口处，前方石门后的道路被灌木丛阻塞，Hayes让Jack去寻找火种。Jack从石门前的台阶下来，右侧有一条路，前进过程中小心不要被雷龙踩扁。再往前走遇到迅猛龙袭击，将子弹尽情发泄到它们身上。走到尽头，从右侧石台上的独木桥继续前进，前方还有几只迅猛龙。最终历尽千辛万苦终于在水帘后面找到火种，点燃长矛后直接扔下石台，再穿过水帘将其拾起。返回途中可用道路上的小石台保存火种，路上挡道的灌木可用烧的方法清除，时不时冒出的小恐龙也不难对付。再往前走不远会听见一声巨吼，雷龙群受惊行动速度加快了很多，这样躲避起来难度增加不少。刚回到Hayes那里，霸王龙又一次出现，赶紧点燃挡路的灌木丛，众人一起向前方逃命。

14.吉米（Jimmy）

三人继续寻找Ann的旅程，取得补给箱中的狙击枪后沿石梯下行。Carl提示说前方的山谷是动物水源所在地，因此要格外提高警惕。果然刚下石梯就被一群小恐龙围住，好不容易杀出重围又要对付前方成群的蝙蝠。这里可用蜻蜓作诱饵，将敌吸引到一起再对付会容易一些。前方不远处见到了年轻的Jimmy，但随后出现的成堆敌人让Jack等人不敢有一丝疏忽大意，对付自己这边敌人的同时还要保证Jimmy不会葬身恐龙嘴下。脱险后Jimmy乘木筏顺流而下，Jack等人则走另外一条道路。来到木门前发现后路被断，成群的小恐龙从木门内冲出，三人经过顽强抵抗最终杀死了所有敌人。进入门内躲避燃烧弓箭的袭击，尽头高台上的土著人可用他投掷过来的火枪将其解决。之后沿路一直跑到Jimmy停靠在岸边的木筏上。

杀死岸上的恐龙后得以安全脱身，和Jimmy对话得知他那艘木船上的其他登岸队员已全部丧生。

15.乘坐木筏（On the Raft）

这关一直在木筏上进行，顺流而下难度并不大。木筏上有取之不尽用之不竭的尖骨可用来轻松解决河里的蜈蚣。船头的火种可将尖骨点燃，投向土著人所在高台下的草丛能将木台烧毁，让那些不怀好意的家伙掉到火海之中。最后主角一行人还是没能躲过霸王龙的追击，危险随之降临。


金刚大战霸王龙

16.激流勇进（Rapids）

同样还是在木筏上进行的关卡，点燃尖骨举起后留意霸王龙冲过来的方向，等它张嘴准备咬下来时，将燃烧的尖骨投入它嘴里可击退其一次进攻。不一会儿，另一只霸王龙也冲了过来，两只恐龙会交替进攻，因此要时刻留意两只恐龙的动向。通过隧道后前方去路被恐龙堵住，就在Jack等人走投无路之时，金刚带着Ann及时赶到。

17.金刚大战霸王龙（Fight）

本关又是控制金刚，一开始就是一场同霸王龙的BOSS战。战斗开始后按抓键放下Ann，然后配合方向键将攻击键与跳跃键同时按下可使出冲撞攻击，面对金刚凶猛的进攻，霸王龙显得不堪一击，最终金刚将霸王龙举过头顶重重摔在地上取得胜利。移开木门前的石柱砸开木门，前方又出现一群小恐龙，金刚一把抓起前面的木桩将这些碍事的小家伙打到悬崖底下。经过一段跳跃后，金刚来到两只正要伤害Ann的霸王龙身前。这里应当控制金刚集中攻击其中一只，冲撞攻击几次后金刚会将其擒获，此时连按攻击键可将其嘴巴撕裂，之后剩下的那只就不构成任何威胁了。获胜后金刚捧起已被吓晕的Ann，眼神中完全看不出有丝毫恶意。

18.湿地（Swamps）

Jack等四人来到一片湿地，用手枪射击半空的补给箱得到狙击枪。然后众人涉水前行，水中会有鱼怪冒出。上岸后一只蝙蝠冲过来，举枪结果其性命。前方水中又有许多鱼怪，先让队友下水过河，Jack在岸上用狙击枪保护大家，等别人都上岸后，Jack再随后过去。往前走解决几只鱼怪后，大伙来到一个很大的浅水湖中，这里埋伏着大量鱼怪，一边作战一边前进，众人终于在湖的左前方上岸，并取得补给的子弹。前方路上有不少蝙蝠，但Jack这边人多势众打起来并不吃亏。看到火种后Jack沿窄小的石头斜坡爬上为大家烧去挡路的灌木。之后保护Hayes等三人过河，Hayes上岸后会返过来掩护Jack，成功过河后众人终于逃离了这片该死的湿地。


用燃烧的尖骨对抗霸王龙

19.龙口脱险（Chased by V_REX）

转过头来继续控制金刚，杀死几只恐龙后捧起地上的Ann，爬上石柱再将Ann放下，她会清除掉前方的灌木独自前行。这时金刚再爬下石柱，干掉冲过来的蝙蝠和迅猛龙，从旁边的藤木攀上悬崖。翻下瀑布干掉几只迅猛龙后，金刚带上Ann沿左侧藤木继续向前来到另一个平台。这里需要先将左侧木门打破，这样Ann就能取得火种。之后同刚才相仿，在平台上解决一群蝙蝠和迅猛龙后爬上石柱放下Ann，然后从另一侧藤木攀上。往前走解决一只霸王龙后移开木门前的石柱，这时高台上的Ann被另一只霸王龙袭击，迫不得已之下Ann纵身跃下高台，幸好金刚及时将Ann接住。但随即赶来的Jack一行人却误会了金刚，向金刚发起进攻。

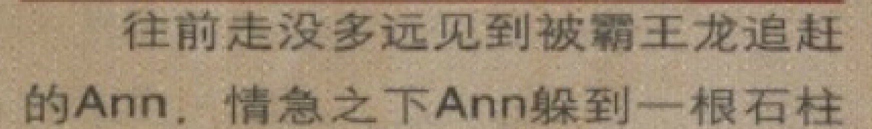
20.园木惊魂（The Log）

Hayes贸然向金刚开枪惹怒了这位丛林霸主，金刚不费吹灰之力将Jack四人全部送下悬崖。摔了个半晕半醒的Jack看到Carl的摄像机挂在头顶的树枝上，顾不上那么多，赶紧顺流而下同伙伴会合。Carl由于丢失了相机心情异常沮丧，声称不想再往前冒险了，就在其他三人感到无奈之时Ann的尖叫声又在远处响起，众人随即撇下Carl开始寻找Ann的下落。


金刚对付迅猛龙

21.土著人（The Skull Islanders）

金刚用树根或岩石攻击大门两侧射箭的敌人，再解决几只恐龙后同Ann一起穿过大门。前方路上守着不少土著人，金刚腾出一只手来将他们全部摆平。道路尽头看见一个木制高台，上面有所需的火种，放下Ann让其爬上高台，金刚则在底下保护Ann免受土著人的袭击，至于天上的蝙蝠Ann自己就能对付。灌木清除后沿藤木爬上，金刚捧起Ann后一连串的跳跃与爬行，最终来到一扇大门前。就在金刚准备开门时，门内冲出来的霸王龙将金刚撞下悬崖。



22.拯救安（To Save Ann）

往前走没多远见到被霸王龙追赶的Ann，情急之下Ann躲到一根石柱后面，在霸王龙的撞击下Ann在那个位置撑不了太久。沿水往前游看到几根长矛戳在地上，Jack不由分说拔出长矛投向霸王龙，将其吸引过来，而后向前跑过石门来到广场处，前方的木门需耐心等待Ann来打开，利用广场的石门、石墩作掩护，尽量与霸王龙周旋以拖延时间，地上还有许多长矛可减缓霸王龙的进攻速度。不一会儿，Ann大声告诉Jack木门已打开，下面要做的就是以最快速度冲过木门。之后沿悬崖往前跑，将Ann拉上来后终于摆脱了霸王龙的追击，再往前走不远见到Hayes和Jimmy。

23.洞穴（The Cave）

Ann在路上还不忘关心一下其他登岛队员的情况，孰不知大部分队员都已英勇就义，下面众人要做的就是尽快找出逃离这座小岛的方法。往前走又看到金刚的身影，令大家吃惊的是Ann现在似乎并不害怕金刚，反而想带大家尽快走到金刚身边。到洞口处，Ann向金刚介绍Jack等人，看来这只大猩猩没有恶意。



使用金刚轻松除去路障



在山上抵御恐龙进攻

24.抵御恐龙（Venatosaurus）

前方有个小山坡，就在众人往上走时，几只恐龙从四面八方聚集过来。Jack和大家一起尽快跑到坡顶，补给箱中有一把霰弹枪，拿到后就不用怕恐龙袭击了。击退几波恐龙的进攻，跟随Ann进入洞穴寻找火种，山洞里有许多蜈蚣可用幼虫引出来杀掉。通过水帘洞杀死冲过来的两只螃蟹，用中央的火种引燃Ann旁边的灌木，这样Ann就可点燃手中的木棍。取得火种后沿原路返回，通过路上的小石台可起到传递火种的作用，点燃木门前的灌木后还需要找到开门的木棍。Jack跟着Ann跑入另一边的洞穴，这里比刚才的洞穴还危险，刚一进入就迎来数只蜈蚣和一只迅猛龙。前方可用点燃的长矛引起火灾烧死两只就餐的恐龙，等火熄灭后Ann发现了开门所需的木棍。Jack下去拾起，再和Ann回到山坡上的木门那里。进门时Hayes告诉Ann，Carl将不会和大家一起行动了，找到之前的那驾飞机顺利离开小岛才是当务之急。

25.陷入泥潭（In the Mud）

往前走杀死几只恐龙后发现地上有一挺机关枪，但子弹只有30多发，因此要节约使用。用蜻蜓吸引蜘蛛可顺利取得里面的火种，点燃灌木后众人继续前行。这时飞机又从头顶飞过，Hayes举枪向天射击希望能引起飞机驾驶员Englehorn的注意。前方水中藏着一只鱼怪，用蜻蜓将其引出后杀死，再拐两个弯就能走出山洞。在高台上又迎来一场BOSS战，对手是以前对付过的飞龙和蝙蝠，这次由于高台上武器充足，因此打起来更为得心应手。胜利后看到天空盘旋的飞机，Hayes猜测飞机是在寻找适合的降落地点，因此叫大家赶紧向飞机的方向赶去。游过前方水域，除掉尾随而来的小恐龙，地上有飞机刚扔下来的补给箱，看来这次Englehorn真的发现Jack等人的行踪了。前方水域中潜伏着许多鱼怪，每打破一扇木门都会冲出来几只，因此一定要步步为营才可保证安全通过。



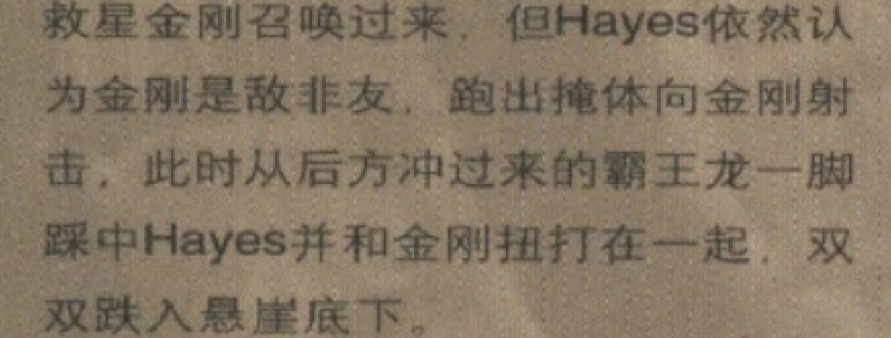
26.召唤金刚（Call Kong）

听到飞机的引擎声就在附近，众人大喜飞速向前奔去。到湖边终于看到降落在不远处的飞机，就在大家以为获救时，霸王龙又一次出现，Englehorn驾驶着飞机不得不起飞逃离。Jack等人为躲避霸王龙，从左边的木桥一直向前逃，在路的尽头众人被困在一个并不大的平台上，这时Ann提议召唤金刚来帮忙解决霸王龙。就在Ann准备爬上石台时，霸王龙又从另一侧冲了过来，众人只好躲到一旁的掩体中暂时保全性命。Jack这时要做的就是杀死天上的蝙蝠吸引霸王龙注意，从而保证Ann的计划顺利进行，同时平台中央有不少狙击枪子弹别忘了顺便捡起。Ann来到石台顶部点燃火焰后，巨大的烟雾终于将救星金刚召唤过来，但Hayes依然认为金刚是敌非友，跑出掩体向金刚射击，此时从后方冲过来的霸王龙一脚踩中Hayes并和金刚扭打在一起，双双跌入悬崖底下。



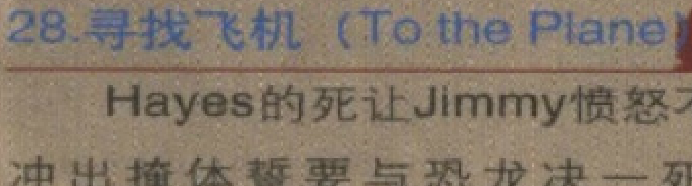
通往山上金刚巢穴的道路

霸王龙赶走飞机



27.救星金刚（Kong to the Rescue）

尽快用金刚解决掉霸王龙后，移开石柱砸破木门追赶被飞龙抓走的Ann，不要在沿路的蝙蝠身上浪费过多时间。前方的平台处又要对付两只飞龙，由于两只是交互攻击，因此打法和以前没什么分别，只是恶劣的视角变化会给玩家方向控制上带来不小麻烦，因此要借助平台上的树根来进一步发挥金刚的实力。获胜后爬上悬崖救起前方的Ann，通过木门跳过岩浆地来到瀑布之下，这里要对付两只霸王龙，同样用冲撞集中攻击其中一只，将其解决。成功杀死一只后会从瀑布旁边又跑来一只凑热闹，从而再次形成了一对二的局面，战斗方法跟刚才一样。艰难地拿下这次BOSS战后，金刚带着Ann通过木门向山上跑去。



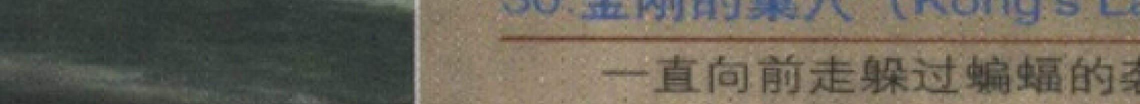
28.寻找飞机（To the Plane）

Hayes的死让Jimmy愤怒不已，冲出掩体誓要与恐龙决一死战。Jack赶紧跟随Jimmy出来，俩人一起杀死一群迅猛龙或多或少也算为Hayes报仇血恨了。来到木门前又看到Englehorn的飞机，看来他试图再次将飞机降落到刚才那个湖边。通过木门继续前进，前方有众多恐龙和蝙蝠要小心应付，悬挂在半空的补给箱中有一挺机关枪可帮Jack大忙。最终烧毁前方灌木平安地把Jimmy送上飞机。Englehorn告诉Jack他看见金刚将Ann带上山，于是Jack决定冒险上山救出Ann。



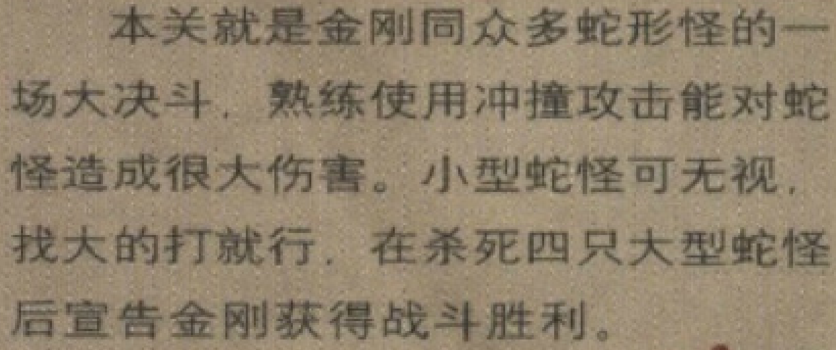
29.前往巢穴（To the Lair）

沿台阶一直向山上跑去，尽量不与蝙蝠作过多的周旋，从第三层左侧的木门进入山洞，从水中爬上岸后发现前方木门又需要木棍才能打开。不要在大型恐龙身上浪费子弹，杀死蝙蝠吸引其注意就行。在左侧石台上取得火种可烧掉前方挡路的灌木，蜘蛛可用木门右边犄角处的幼虫来吸引，取得木棍后将木门打开。拾起补给箱内的霰弹枪，打破右边的木栏进入。



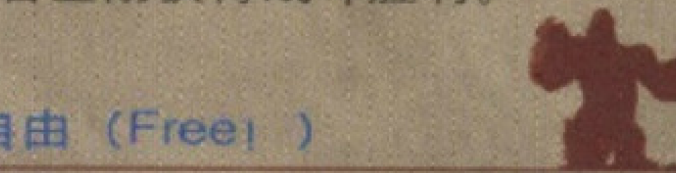
30.金刚的巢穴（Kong's Lair）

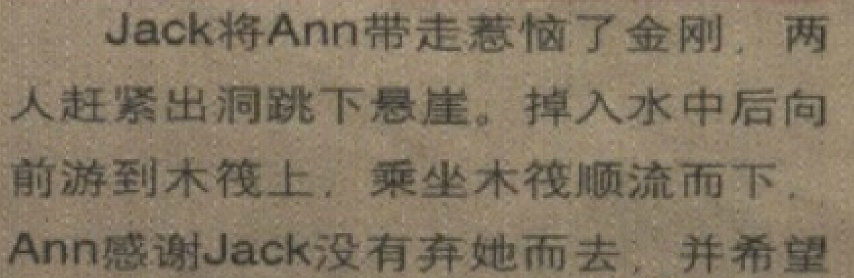
一直向前走躲过蝙蝠的袭击，进入山洞发现熟睡的金刚和坐在一旁的Ann，和Ann对话后她会趁机和Jack一起逃跑，但这时水中一条蛇形巨怪突然出现。Ann的惊叫吵醒了金刚，又一场大战即将开始。



31.巢穴中的战斗（Fight in the Lair）

本关就是金刚同众多蛇形怪的一场大决斗，熟练使用冲撞攻击能对蛇怪造成很大伤害。小型蛇怪可无视，找大的打就行，在杀死四只大型蛇怪后宣告金刚获得战斗胜利。





32.自由（Free！）

Jack将Ann带走惹恼了金刚，两人赶紧出洞跳下悬崖。掉入水中后向前游到木筏上，乘坐木筏顺流而下，Ann感谢Jack没有弃她而去，并希望人们以后不要再把金刚当成怪物来看

待。就在这时金刚一跃而下，但巨石挡住了它的道路，Jack和Ann顺利脱身。此时回头可看见金刚孤独痛苦的表情，看来这个大家伙只是想找人作陪而已。



33.紧追不舍的金刚（Chased by Kong）

沿地下洞穴隧道一直向前，路上可感受到金刚在地面行走所带来的震动。在洞口处看见两只恐龙在自相残杀，不要理会它们，Jack跟随Ann从一旁偷偷溜过，躲到掩体中用满地的尖骨杀死获胜的那只恐龙，然后到另一边的掩体中得到火种。烧掉前方的灌木，这时抬头能看见金刚攀上前面不远处的悬崖，正在寻找Ann的踪迹。两人随即悄悄沿小路前行，路上Jack向Ann保证会带她安全离开这座小岛。



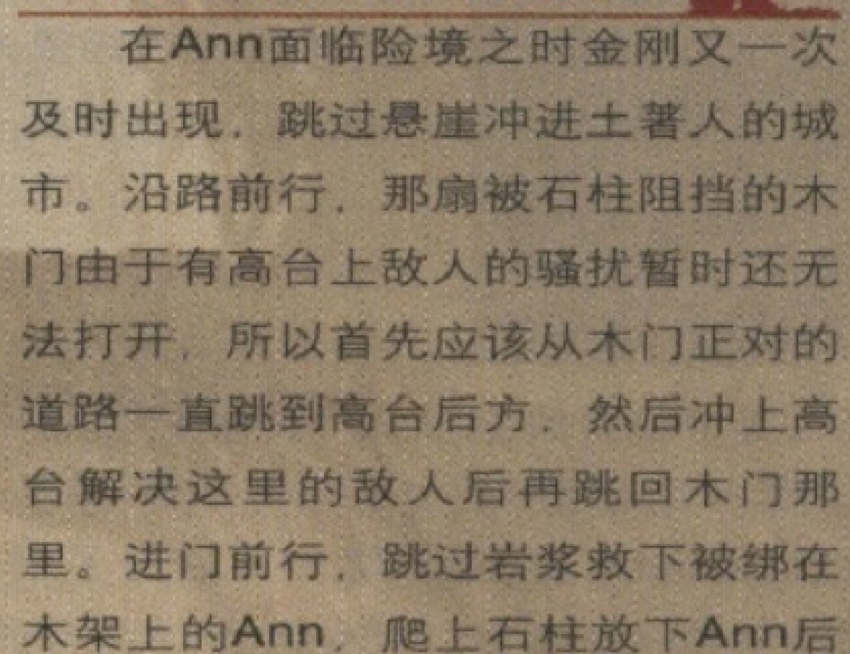
34.返回（Heading Back）

沿路用长矛杀死出现的恐龙和蝙蝠，通过悬崖时看见金刚从前面经过，幸好它并未发现Jack和Ann。往前遇见土著人，等他们扔火枪将前方杂草烧光后再继续前进，一路狂奔终于躲过燃烧弓箭的袭击。



35.重回土著人村落（Back to the Village）

这是考验玩家投掷技巧的一关。沿路击落吊在半空的火种可烧光挡路的灌木，之后一直前行来到土著人的城墙前。Ann爬上前面的木桥希望寻找前进的方法，此时Jack似乎想对Ann说些什么但又说不出口。突然木桥被抬起，原来Jack和Ann中了土著人的圈套，Ann再一次被抓走。



36.捕获金刚（Kong's Capture）

在Ann面临险境之时金刚又一次及时出现，跳过悬崖冲进土著人的城市。沿路前行，那扇被石柱阻挡的木门由于有高台上敌人的骚扰暂时还无法打开，所以首先应该从木门正对的道路一直跳到高台后方，然后冲上高台解决这里的敌人后再跳回木门那里。进门前行，跳过岩浆救下被绑在木架上的Ann，爬上石柱放下Ann后等她放火将挡路的木架点燃，然后捧起Ann从一旁的藤木爬上去。金刚将Ann放在肩膀上一同来到海边，这时守候于此的一组登岸队员发射绿色的迷烟将金刚熏倒在地。



37.倒地的金刚（Kong Struck Down）

原来抓捕金刚都是Carl的主意，站在金刚身上得意洋洋的Carl向Jack和Ann炫耀。Ann则质问Carl问什么要杀死金刚，Carl解释说他不想处死金刚，只想将它带回美国让其成为自己电影事业上的一张王牌。



38.纽约街头（In the Streets of New York）

金刚被运回美国，绑在柱子上放于街头准备带给世人一个惊喜。当红布拉开，主持人向台下观众介绍时，可连续点击攻击键让金刚挣脱束缚。上街后沿路一直往前走，对地面上开炮的敌人可用冲撞进攻来对付，警车可抓起投掷出去。来到一扇停有公共汽车的铁门前，举起公车将左侧楼顶探照灯处的敌人解决。从中间的一栋矮楼开始往上爬，可跳跃穿梭于楼与楼之间。按顺序将三盏探照灯破坏，这样就能成功地将公交车移开。



愧疚的Carl



39.帝国大厦（The Empire State Building）

穿过铁门一直向前，在金刚被军队团团围住之时，Ann的出现让金刚得以喘歇。走投无路的金刚带上Ann绝望地朝帝国大厦楼顶爬去，这里要注意只有大楼的拐角处才适合向上攀爬。



40.金刚之死（Kong's Death）

来到帝国大厦塔尖处，将Ann放下。在这里要迎接众多战斗机的扫射，看准飞机飞过来的时机挥拳将其击落。在敌人一轮轮炮火猛烈进攻之下，金刚最终还是体力不支，在Ann的眼前从帝国大厦上摔下。不知在大厦底下西装革履的Carl见到金刚尸体时内心是否会闪过一丝悔意与愧疚，此时此刻纽约街头依旧警笛长鸣……

隐藏完美结局

游戏通关后玩家可重新进行以前的关卡以挑战得分，如果总分数达到250 000的话可开启另一个结局。虽然和电影情节不符合，但完美的大团圆结局相信还是值得玩家去尝试的。首先使用金刚爬上帝国大厦塔尖，在这里要抵御两分钟左右的飞机进攻，使用塔尖作掩护并看准时机将飞机击落。不一会儿，Jack坐飞机赶来营救金刚，首先将大厦四周的探照灯打坏，之后将剩余的三架依旧企图攻击金刚的飞机击落，这样金刚终于顺利爬下帝国大厦成功获救。多年之后，Jack和Ann又一次驾飞机旧地重游，在山顶见到一直守候在那里的金刚……



Jack和Ann故地重游又见金刚

双周回眸

关键词：安其拉之门



《魔兽世界》更新1.9版之后，似乎品尝春节饺子的小噱头都不及新增的世界事件——安其拉之门的开启更重要。1月23日，随着《魔兽世界》美服麦迪文（Medivh）服务器Monkey公会的兽人战士Skalagrim敲响铜锣，正式宣告了美服上出现了第一个开启了安其拉之门的服务器。而中国大陆地区服务器也不遑多让，1月31日16时，随着一名不隶属任何公会的英雄“恋恋黄昏”象征性地敲响安其拉之锣，第一个在国服开启安其拉之门的服务器诞生了。在众多玩家为1.9版努力的同时，暴雪设计师也透露了1.10版的部分内容，包括加入雨雪等天气效果、通过任务获得的新的职业套装、旧副本中增加新的Boss等等，牧师的天赋树也将重新进行设计。

小虾：虽然美服更新得早，但考虑到美服和国服几乎用了相同的时间开门，美服玩家的Farm能力也真是不可小视。

事件：《剑网》并服大面积丢号

1月18日以来，陆续有读者以各种形式向编辑部反映，金山的《剑侠情缘网络版》在近期的服务器合并后出现大面积丢号的现象。本刊记者在金山论坛《剑网》专区的“问题反馈”版中看到，自1月中旬以来，很大一部分新帖都在反映服务器合并后帐号丢失的问题，甚至有玩家反映整服帐号不见踪影，其中以4-2等服务器问题最为严重。此外，有大量玩家反映并服后服务器太卡或在处理重名人物时删除大号的情况。针对这些问题，金山一直没有发布明确的官方通告进行解释，导致论坛中玩家的情绪比较激动。1月22日之后，部分玩家丢失的帐号已经逐渐恢复，但从玩家反映来看，未恢复的帐号仍旧占一定比例。

人物：水木年华



在1月28日的2006年中央电视台春节联欢晚会上，知名歌唱组合水木年华在晚会的“2005流行风”单元中演唱了自己的最新单曲《完美世界》，这首为同名网络游戏谱写的主题曲也是第一次在如此受人关注的场合唱响，尤其在当前不少媒体对网游喊打喊杀的气氛中就更显得令人意外。据说，当初之所以选择水木年华为《完美世界》演唱主题曲，一是因为水木年华本身在校园里人气很高，二是因为水木年华是完美时空公司池总的校友。

小虾：当然，由于春晚观众群体的限制，可能很少有人知道这首歌的真实来历。

创意：50 000

进入2006年，盛大在各大媒体上展开了对盛大易宝（EZ POD）的大规模推广。除了夺得央视春节期间“标王”段位的广告外，盛大也不忘在自己的游戏玩家中发掘潜在的购买对象。如在《泡泡堂》中，在春节期间的初一至初七，一次性订购2个EZ POD就可以获得免费家族服务器冠名权1个月。如此诱惑，倒是十分考验玩家们的虚荣心哟。

新作：《红牌》VS《街头足球》



《街头篮球》在中韩两国的火爆显然昭示着体育类网络游戏的诱人前景，而目前又有两款足球网游新作《红牌》和《街头足球》浮出水面，有望在近期开始大规模测试。《红牌》（Red Card）由韩国E-ZEN公司开发，2月初已经进行了一次千人规模的封闭测试，测试共收到了10万份帐号申请，人气很高。这款游戏的画面采用和《街头篮球》类似的卡通渲染效果，最多支持8名玩家进行游戏，游戏中玩家按照场上位置分配角色，利用不同属性的球员和特殊技能进行对战，同时玩家可以建立自己的足球俱乐部。《街头足球》（Street Soccer）则是一款地道的国产游戏，开发商是厦门金通科技。游戏历时两年时间开发，从公开的一些图片来看，游戏的风格和《街头篮球》相似，游戏人物造型比较前卫，目的在于吸引年轻的体育游戏玩家。目前，这款游戏已经签约我国台湾省的天泉科技运营，中国大陆地区的运营商还在洽谈中。



小虾：EA近来也磨刀霍霍，和韩国公司合作开发FIFA系列的网络版，网游里的足球大战似乎就要来了。

■快评

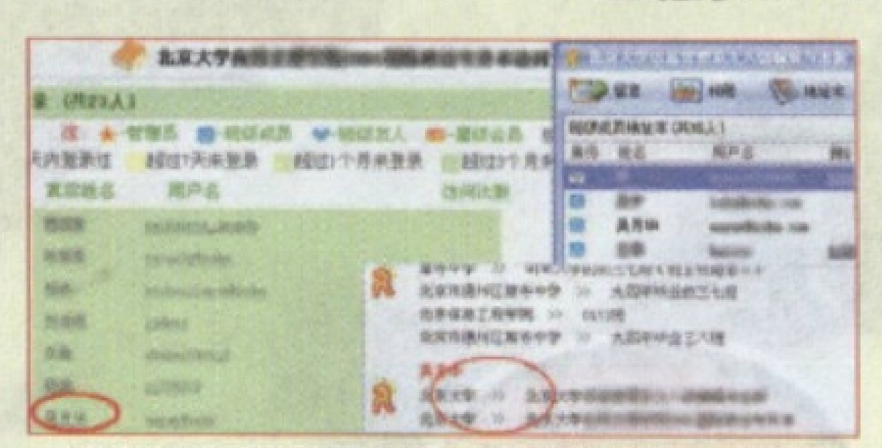
网游与反网游的博弈

■北京 kane

刚过完狗年春节，网上又现声讨网络游戏的檄文，而这次北京大学成了那块肉骨头。“网络游戏对我有一种治疗的作用，使我不孤单。”毕业于北京大学的女玩家吴月华说。她认为，玩网游可以放松心情、减轻压力，还能交很多朋友，自己不高兴的时候玩会游戏，很快情绪就好了。但吴同学的话显然入不了某些人的“法眼”，很快，一篇名为《少拿北大“吴月华”说事》的评论就把人家打入十八层地狱。

说起来，既然有厂商为了利益去鼓吹网络游戏，那么也必然有人为了利益去反对网络游戏。纵观这“狗”年的反网游新作，北大成了新的热点，数千字的“檄文”中不断强调不要拿北大说事，然后用时间线来证明“吴月华”是在考上北大后才涉猎网络游戏，最后甚至挖坟掘墓式地通过搜索ChinaRen网站来证明“吴月华”不过是北大的一个专本连读生。这让笔者不禁想起了马克·吐温的《竞选州长》以及托尼·斯科特的《国家的敌人》。作为本文的论证基础，最起码的一点是，仅仅通过ChinaRen同学录来证明“吴月华”只是个北大专本连读生是不是有点可笑？那我们不如也通过ChinaRen来搜搜此文作者的名字，看看是什么结果。其次，在此文中检索出22个“北大”，而在其要打压的原文中只检索出4个“北大”，不知道到底是谁在拿“北大”说事。

要承认，网络游戏在出现之初是有过几年的畸形生长，但随着国家管理力度的加大以及新措施的出台，网络游戏已经开始向健康游戏的方向发展，



“檄文”的配图用红圈勾出搜索结果，以强调作者的深深怀疑

网络游戏防沉迷系统、网络实名制都是政府为了健康网络而做出的努力，但总有些人忽视政府的努力，拿网络游戏反复说事，这个现象本身又说明了什么呢？笔者在这里只想说，网络游戏只是一个休闲工具，它的最终游戏形式是由玩家的游戏方式决定的，一切皆出于“心”，各路神仙能不能给网络游戏一个“干净”的天空呢？**（本文仅代表作者观点，与本刊立场无关）**

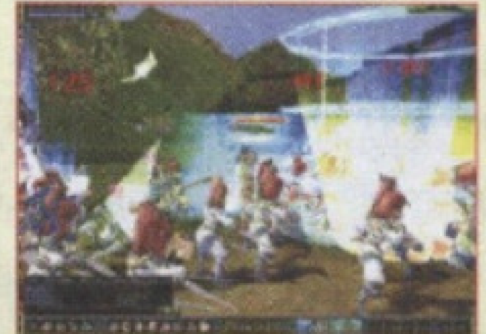
■网游事件簿

●2月6日，盛大网络宣布签约韩国NHN开发的网络游戏**ArchLord**，这款游戏号称拥有比《天堂Ⅱ》更绚丽的画面和比《魔兽世界》更多的任务。有趣的是，游戏在韩国已经宣布免费运营。

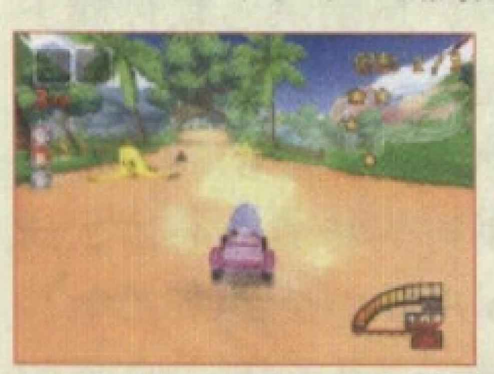
●北京动力时空近日透露，其历时2年自主研发的武侠网游**《至尊》**，初步预计将在2006年3月份进行封测，届时将邀请1000名左右热心玩家参与此次封测活动。

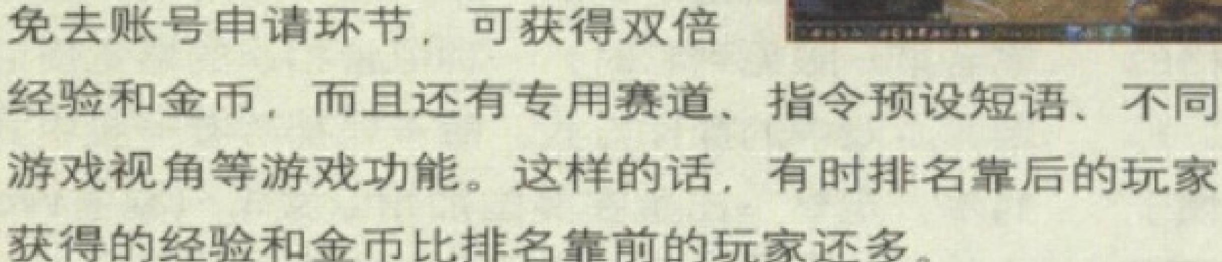
●据完美时空透露，**《完美世界》**将于近期推出2006年度春季时装。此次首先更新的时装为女装套装，由飞天套装、百花套装和波希米亚套装3套9件组成，以突出东方女性的古典美为主题。

●**《热血江湖》**自1月20日开始的春节元宵节活动延续到2月17日元宵节之后结束。活动期间，玩家可到泫勃派NPC金香玉处领取“热血喜过年，江湖煮元宵”任务。此后，通过杀怪得到的游戏积分就可以到金香玉处兑换奖品，奖品分为5个档次，兑换后随机获得游戏内各种物品。



●盛大宣布，在**《疯狂赛车》**公测版中使用EZ POD登录游戏的用户享有特权，EZ用户可免去账号申请环节，可获得双倍经验和金币，而且还有专用赛道、指令预设短语、不同游戏视角等游戏功能。这样的话，有时排名靠后的玩家获得的经验和金币比排名靠前的玩家还多。





北美最受欢迎网游排行榜

1	EVE Online
2	激战（公会战争）
3	魔兽世界
4	英雄城市
5	卡米洛特的黑暗时代
6	恶棍城市
7	最终幻想XI

资料来源：MMORPG.com

韩国网络游戏排行榜

1	Dungeon & Fighter
2	热血江湖
3	Rohan
4	鬼魂
5	CABAL Online
6	洛奇
7	Shaiya
8	街头篮球
9	魔兽世界
10	Poporu

资料来源：韩国Rankey网站
http://www.rankey.com

中国台湾省网络游戏排行榜

1	魔兽世界
2	天外Online——乌龙城寨
3	街头篮球
4	希望Online——热血团团战
5	轩辕Ⅱ——飞天历险
6	荣耀Online贰章——新势力的崛起
7	天下大乱Online
8	热血江湖
9	奶糖Online
10	新绝代双骄Online——名剑山庄

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站
http://www.gamer.com.tw

云网销售风云榜

1	魔兽世界游戏卡
2	网易一卡通（大话/梦幻）
3	17Game一卡通（热血江湖/决战）
4	希望Online游戏卡
5	天堂一卡通（天堂Ⅱ）
6	搜狐游戏卡（刀剑Online）
7	命运Ⅱ龙币充值
8	金山一卡通充值（剑侠/封神/剑侠Ⅱ）
9	世模一卡通（丝路传说）直充
10	骑士Online游戏充值

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

Cosplay进行时

■北京 rein

Cosplay指爱好卡通动漫、电影、游戏或偶像团体的人，刻意穿着类似的服饰，加上道具搭配、化妆造型、身体语言等来模仿角色的外观和演出，以扮演成一个自己喜爱的角色。

——摘自某网络百科全书

一个正常的人总有他崇拜的偶像，老年人拜佛、年轻人追星，甚至Cosplay他们心目中的偶像。网络游戏世界也有它的偶像，那后来者如何向着这些偶像看齐呢？是希望取得超越偶像的成功呢，还是简单的抄袭？

如果说整个中国网络游戏市场被《魔兽世界》（以下简称为WoW）所改变，可能都没有人会反对。作为全世界最著名的游戏开发商之一，暴雪公司耗费5年时间开发的WoW可以说是从网络游戏诞生以来最成功的一款作品。在它登陆中国之前，曾有人预测欧美风格的WoW在中国只会遭遇到如《无尽的任务》那样的滑铁卢，它的美式操作风格也将被习惯于一个鼠标点天下的中国玩家所诟病。但好的游戏总能改变玩家的游戏习惯，而暴雪就是一个善于创造这样好游戏的公司。果然，在WoW正式进入中国大陆地区10个月之后，WoW的风格就变成了中国网络游戏玩家的主流风格。现在，玩家在尝试一款新网络游戏之时，如果这款游戏不能用“A、S、D、W”操作方向、不能跳起、没有副本，那么它就不是一款好游戏。也因为如此，在经历了2年前风风火火的造“泡菜”运动（虽然“泡菜”更久远的“祖先”也来自暴雪）后，中国网络游戏开发商又开始了一场火热的Cosplay比赛。



《完美世界》新副本“天界炼狱”里有一只巨大的“魔兽”

《完美世界》的野望

也许现在池宇峰已不忌讳大家说，《完美世界》是由洪恩软件旗下的完美时空自主研发的一款大型网络游戏。在《完美世界》内测之初，笔者第一眼见到它时，一种似曾相识的感觉便油然而生。最初的人物设定、游戏中的操作方式，每一处都透着一股中式牛排的味道，而这牛排的牛，定然是出生在美国加州欧文市（暴雪WoW开发小组的所在地）的“牛”，这种中式作法虽然给“牛”排拍了粉、沾了酱，但美国“牛”肉的原味还是一咬就透了出来。



《完美世界》中的坐骑

《完美世界》的用心，从它的游戏名上就能看出。有人曾开玩笑地说，完美世界——就是完美地Cosplay WoW，而其英文名World2，写全了大概就是“World of Warcraft 2”。虽然这是个玩笑，但我们通过游戏中的方方面面的确能看出一些类似之处。

关键词一：副本。尽管副


《傲世Online》里的地下城


《傲世Online》推出的战场

本系统是由《无尽的任务》发明的，但是WoW让这套系统真正名震天下，现在打开Google或Baidu检索关键字“副本”，基本上第一页中所有的条目都和WoW有关，现在可以说，副本等于WoW，但《完美世界》中也有副本、副本重置、副本仇恨度，讨论副本和刷副本也成了每个《完美世界》玩家的追求。

关键词二：战场。对于一个WoW玩家来说，“战场”这个词真是太熟悉不过了，估计除了Ninja以外，刷战场是WoW玩家第二个深恶痛绝的词组。而在《完美世界》即将推出的新版本中也有战场、类似的领土概念，到时候《完美世界》的玩家可能每天都会到论坛去举报那些“刷战场er”。

关键词三：坐骑。其实坐骑的概念从UO开始就有了，所以就算《完美世界》中有坐骑系统，似乎也和WoW没有太大关系才是，不过……我觉得这种东西还是用游戏中的截图来说明比较有说服力。当然，《完美世界》也发挥了坐骑这一概念，让游戏中的人物可比WoW更加自由地在天上飞翔。

同样的橙色武器

关键词四：橙色武器。当笔者第一次见到《完美世界》武器系统时，我甚至以为是WoW私服截图，从命名方式到物件属性，都那么眼熟，而《完美世界》新版本推出的橙色武器系统更是紧跟时代的脚步。当WoW的玩家因为拥有一把“雷霆之怒”或“萨弗拉斯”而欣喜若狂时，《完美世界》中的玩家也在为追求“霸道”“不系舟”而忙碌。

关键词五：拾取模式。在韩系网络游戏中，一个怪物的拾取一般是由玩家对这个怪物的伤害输出决定的，无论几个人杀这个怪物，其中伤害输出最高的拥有拾取权。而《完美世界》中，团队模式下的拾取方式被分为自由拾取、随机拾取，以及据称即将加入的队长分配。那么对于一个普通的中国玩家来说，这3种拾取方式意味着什么呢？答案已经不言自明了。

以上关键字，基本上反映了《完美世界》的Cosplay倾向，其实《完美世界》也很实在，从来没有否认过自己的Cosplay行为，毕竟作为游戏开发商，如果能Cosplay好暴雪的游戏，也都是一种荣耀，何况完美时空已做到了。随着《完美世界》的继续更新，可看出《完美世界》的野望决不是简单地做个效仿者，新加入的双人共骑系统、连招模式都是对WoW游戏方式的加强。在这个和WoW并存的年代，《完美世界》也在发掘自己的突破口，这是值得称道的一方面，毕竟有游戏业前辈说过，有了成功的模仿是展现自我的第一步。

从Cosplay起家

相对于《完美世界》来说，其他Cosplay《魔兽世界》的游戏可能给人的感觉不是那么明显，但仔细考查也会发现一些颇为有趣的例子。如，《傲世Online》的操作方式原本是以鼠标操作为主的，但在内测版本中则改为键盘方向控制；《傲世Online》与《真封神之天尊地魔》的副本设计看上去也没有脱离WoW的影子；《剑侠情缘Online II》的任务模式是对《魔兽世界》中若干亮点的借鉴，也许它们更有骨气，也许因为它们开发期太早，没有赶上这波Cosplay的浪潮。不过，随着WoW的继续火爆，笔者相信无论是已开始运营的网络游戏，还是正在开发中的网络游戏，都会越来越借鉴《魔兽世界》中的精华，因为这是一个Cosplay的年代。

其实在这个创意匮乏的年代，一切游戏开发都是一个字——抄，而就是这些公司纷纷Cosplay的偶像——暴雪，也是家靠“抄”起家的公司。暴雪的第一款成功作品《魔兽争霸》的整款游戏系统都借鉴了即时战略游戏始祖——Westwood的《沙丘魔堡II》，但最后，是暴雪的《星际争霸》把即时战略游戏推向了巅峰，而当年的偶像Westwood，已沉寂在EA旗下。同样，WoW很多系统也借鉴了《无尽的任务》，而现在WoW已是欧美网络游戏市场在线人数最高的游戏。所以，当我们国内这些厂商学会了Cosplay，学会借鉴时，其实已迈上了成功之路，只是借鉴也有好坏之分。纯粹地照办，最终只会被广大玩家所垢病，但如果对原有系统有所创新发展，没准我们现在这些Cosplayer中真能出几个未来的中国暴雪。**（本文仅代表作者观点，与本刊立场无关）**

编后：我不知道国内的游戏开发商们看到以上文字有何感想，但编者刊载这篇文章的初衷，只是想向玩家和厂商表达这样的观点：Cosplay不是一个错误。也许作者没有明说，韩国厂商靠同样的办法赢得了网络游戏时代的先机。因此，我们的开发商没有理由不有骨气地承认他们的Cosplay，然后超越他们之前Cosplay的对象。



■类型：在线角色扮演　■制作：亚米多科技　■运营：未定
■游戏状态：2006年第二季度内测　■官方网站：http://www.loulanol.com

《楼兰》东西文化的再交汇

■安徽 红雪

茫茫沙漠掩埋不了她辉煌的光芒，独特的地理位置让她成为东西方文化融合的神话，她有一个曼妙的名字，叫楼兰。作为丝绸之路南道与中道的交汇处，楼兰曾经是欧亚大陆交流的纽带。正是考虑到这种文明交汇的魅力，亚米多科技（深圳）有限公司将其开发的网络游戏命名为《楼兰》。

九夜天的诅咒

《楼兰》中既有代表东方文化的虎贲战士、月影杀手，也有代表西方文明的骑士、先知，所以《楼兰》是一款将东方神话与西方奇幻结合的玄幻游戏。《楼兰》的故事发生在游戏虚构的"楼兰大陆"上。1000年前，楼兰大陆上的十二神众打败了拥有黑暗十二魔力的九夜天魔头，并成功地将九夜天封印在楼兰城，而封印之地从此就成为楼兰世界东、西两块大陆争夺的焦点。最后，有浓重东方色彩的虎帝打败了代表西方文化的狮心王，但却错误地开启了封印，九夜天的元魂潜藏在世界的某处，黑暗再次降临在楼兰这块神秘大陆上。

轻灵宝剑碰撞无锋重剑

不论是创新还是讨巧，《楼兰》中提供了丰富的职业选择。东大陆的职业都贴近东方文化，战士、术士与刺客的设定符合中文RPG的定位，而西大陆的职业则是骑士、牧师和弓手等欧美题材RPG的典型职业。从技能表中看，战士和刺客都是攻击型职业，战士在强调攻击的同时还强化了体力，同时拥有群攻技能；而刺客则是个阴沉的角色，可以隐形放毒并且拥有强大的攻击力。西方职业中骑士是领军人物，主要强调的是防御技能，是队伍中的"坦克"；弓手十分敏捷，机动性十足，对单一的、群体的敌人都有较大的杀伤力。东方长剑的轻灵和西方重剑的破坏力，孰强孰弱，只有在游戏中一较高低了。

独特的经济系统

经济系统是《楼兰》的一个特色。游戏中玩家通过打怪只能象征性地得到少量金钱，玩家主要的资金来源是变卖打怪所得的各种道具。游戏中NPC对道具的收购将采用动态物价，跟踪统计某类道具与NPC交易的数量与频率，通过计算得出通货膨胀率，再根据这个数值使NPC对道具的收购或卖出价格进行相应浮动。这就意味着，在游戏中玩家可以自主掌握游戏中的经济系统，玩家可以在短时间大量出售一种物品压低物价，也可以疯狂采购一种物品让其价格飙升。这种类似真实世界的物价系统无疑会给游戏造成更多的不确定性，当然这也是吸引玩家参与其中的绝佳办法。

游戏中还有竞技场的概念。由于高级材料很难获得，需要去猎杀高级怪物，游戏体贴地提供给玩家一个碰运气的场所，如果玩家对自己的操作和能力十分自信，可以挑战系统中设定好的特殊任务。如，将竞技场中的怪物打败可以获得两倍数量的材料，如果失败则要失去自己抵押的材料。另外，如果玩家连续获胜可能会获得意外的奖励。

一个兼顾东方和西方世界特色的网游无疑是最独特的，有《丝路传说》这样类似题材成功在先，希望《楼兰》可以一路走好。

《楼兰》中东大陆的战士造型，深具东方韵味



《楼兰》世界的西大陆，完全西式的场景与人物设定



在《楼兰》的职业设定中，战士不但攻击力强大，同时也不失灵活

■类型：在线竞速 ■制作：Nexon ■运营：世纪天成
■游戏状态：1月10日内测 ■官方网站：http://www.popkart.com



《跑跑卡丁车》飞驰初体验

■上海 音速小子

有人说2006年是休闲游戏之年，也是赛车游戏之年。《大众软件》第03期上已经介绍过《泡泡堂》的正宗续作《跑跑卡丁车》，凭着Nexon的牌子，这款游戏在国内的关注度也很高。现在让我们一起到游戏中去体验一下吧。

画面效果

虽然《跑跑卡丁车》在韩国推出已经有一段时间，但卡通化的画面并不显得落伍，3D化之后的《泡泡堂》角色——一个个大头娃娃随着赛车行驶左右摇晃，让人感到熟悉而又亲切。当玩家使用漂移后，轮胎和地面之间的磨擦不仅会出现火花，而且会在地上留下清晰的轮胎印痕。此外，被导弹打中时出现的爆炸，被水泡打中时出现的水滴，都做得比较真实和自然。

音乐音效

Nexon的游戏一向非常重视游戏音乐，这一点从每个NPC都有自己背景音乐的《洛奇》中就可以看出来。不过老实说，笔者还是喜欢把游戏音乐关闭，在后台放重金属音乐——看韩国录像中都是这样的，这样玩起来更加带劲。

不过不要以为不听音效就能玩《跑跑卡丁车》，至少你在道具模式中绝对会吃亏。每个道具在使用时都有不同的音效，多玩几次我们只要听声音就能知道别人用了什么道具。特别是在被别的玩家攻击时，如别人对你用了导弹或水苍蝇的话，会出现"啾"或是"嗡"的声音，这时手头有盾牌就可以马上保护自己了。所以，听声辨物是一个高手必要的技能哦。



这条赛道的画面效果很生动



极为体贴的驾照考试



是考验你漂移技巧的时候了



目前抢旗模式尚未开放

操作方式

《跑跑卡丁车》的上手十分简单，只需使用方向键加上Ctrl（使用道具）、Shift（漂移）和Alt（切换道具）3键即可。在创建人物后，玩家必须先经过简单的"游戏指南"才能正式游戏，而且每当玩家升级后都必须经过考驾照才能进入高一级的赛区玩高难度的赛道，而这些新赛道需要用到的技巧都会在考驾照时予以提示，感觉比较体贴玩家。此外，感觉漂移的使用是最值得研究的，什么时候开始按漂移键、按多久、什么时候该放手，都是有技巧的。

比赛模式

实际游戏中现在有2种比赛模式：个人和组队的道具赛、个人和组队的竞速赛。其中组队道具赛只需队中的任何一人到达终点即可，所以团队合作最重要，除了跑在第一名的队友外，其他人的目的就是拖住比赛对手。而个人竞速赛由于没有道具的辅助，所以纯粹考验玩家的技术，特别是漂移技术，因为多次漂移成功就能得到加速道具。此外，韩服已有的抢旗模式在内测中没有开放。

需要提到的是，由于各地网络环境的差异，在内测时有时会出现明明显示有玩家断线了，最后此人却获得第一的情况，不过相信在本文发表时问题会得到解决。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：NCsoft ■运营：新浪乐谷
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.lineage2.com.cn

《天堂II》肆章钓鱼系统体验记

■北京 黑杖

正如《天堂II》官方前期宣传的那样，肆章增加了不少徒具噱头的玩意。例如，新手指导增加了女声解说，地图上另添了队员显示，“兽兽”们在这一章楞是戴上了毫不搭调的兔耳朵，白精灵戴贵族头插的样子则被标以“蝙蝠座圣斗士”的头衔。无可厚非地，英雄、奥林匹亚是高端玩家们该努力争取的，而对许多喜欢随兴游戏的玩家而言，和战斗、升级几乎没有关联的钓鱼系统无疑是再理想不过的游戏了。

休闲？不休闲？

肆章的钓鱼系统，可以理解为游戏中内置的休闲游戏。一般而言，1级小号只要准备不到1万的金币，就能购买到鱼竿、鱼饵等必备品，然后向钓鱼公会的会员付费学习了“钓鱼”这项公共技能后，只需找个有水的地方就能一享钓鱼的乐趣了。当然，钓鱼不只是休闲游戏那么简单。作为一项辅助技能，玩家可以通过钓鱼改善自己的生活，偶尔钓到的宝箱据说还能开出各种装备的组件。至于钓鱼所得的最高级战利品是什么，就不得而知了，不过传言是S级组件。提醒那些为了肆章的兔耳、猫耳两眼放光的玩家们不要错过这个“休闲游戏”，要知道钓鱼得到的鱼皮、鱼骨是打造各类头饰的必备材料。

垂钓的准备工作

就和在现实世界中钓鱼一样，在《天堂II》里钓鱼也有一定的前期准备。钓竿和钓饵自不必多说，如果你想大幅提高捕鱼的成功率，精通钓鱼、收线与放线技能以及捕鱼弹同样缺一不可，以上技能和材料都可以找钓鱼公会会员购买，而且费用绝对低廉。当然，你也可以通过任务得到一些比较特殊的鱼饵，如风之鱼饵、火焰鱼饵等，但NPC通常只会在任务结束后给你几个意思一下，实际意义不大（莫非是供人收藏的？）。钓鱼开始后，游戏屏幕上会弹出一个钓鱼专用窗口，要注意，捕鱼弹要在使用收线与放线技能前使用，和“吃弹”使用魔法技能原理相同。

高级技巧

事实上，钓鱼可以看作一个同鱼PK的小游戏。当钓鱼窗口出现一段时间后，就会出现“咬鱼饵成功”的提示信号，接着窗口会显示鱼的血条及可钓起的时间。在限制时间内，把鱼的血条打空就算成功，然后在物品栏内会发现鱼或宝箱。需要特别提醒的是，尽管宝箱双击也能打开，但最好还是找钓鱼公会的NPC来开，因为只有他们才能开出各种珍贵道具。此外，尽管官方宣传是那些有肺活量标示的岸边或温泉地带才能下钩，但实际上几乎只要有水的地方都能钓鱼，包括庙和墓的入口、海因斯，乃至鲁云的船上。相对来说，海因斯还是最棒的捕鱼场所。

当然，钓鱼还有不少注意事项。首先，鱼竿有等级之分，不同等级的钓竿将对钓物造成不同的损伤，人物如果装备了和等级不符的钓竿会遭受一定惩罚，大幅减少钓鱼时对鱼儿的杀伤力。其次，捕鱼弹能使钓鱼更易成功，但和钓竿一样分为各种级别，在购买时一定要注意鉴别。还有一点比较有趣，就是钓鱼可能会钓到怪物。这一点，笔者还在继续探索，不过论坛的朋友倒是钓了一只青蛙，听说给咬一口后，居然还变成了“大头”。另外，装备鱼竿时无法进行普通攻击或技能攻击，但加血、加Buff、挑拨、激怒居然毫无影响。


注意左上方专用窗口的动静

和鱼儿PK中


鱼儿进入了疲惫期

■类型：在线角色扮演 ■制作：大宇资讯 ■运营：网星乐园（北京）
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.swdol2.com.cn

《轩辕II——飞天历险》蛊师职业技能分析

■安徽 牙牙

《轩辕II——飞天历险》于2006年1月进行了大更新，推出了资料片《欢喜闹新婚》，更新包括新职业、地图、任务和系统等，可谓全新“装修”。其中蛊师职业的更新令笔者十分感兴趣，蛊师在民间传说中多是用毒高手，而蛊师职业的开放显然也使玩家多了一种游戏方法。

蛊师的技能

蛊师拥有一个独特的生产系技能——活人蛊。高级蛊师可在其他玩家身上培育蛊虫，然后得到“收获”。技能使用时，宿主头上会出现一棵美丽的小草，45分钟后，成熟的小草会开出一朵大花，这时蛊师就可以收获蛊毒了。不过宿主要在这45分钟内获得一定的经验值才可以让蛊成熟，经验值的获取按蛊师的技能等级来计算，1级的活人蛊成熟需要56 250点经验值。收获的蛊毒直接出现在蛊师的道具栏中并可以使用。蛊毒品种繁多、功能各异，以下是部分蛊毒的使用效果。

爆裂蛊：利用蛊虫引起爆炸攻击，升级效果为增加基本伤害值。

嗜血蛊：利用蛊虫引起中毒状态，升级效果为持续时间增加、效果增加。

衰弱蛊：利用蛊虫降低目标物理防御力、移动力。

晕眩蛊：利用蛊虫引起目标晕眩，无法使用技能，并降低目标命中率。

蛊灵护体：可提升魔法回避率，属被动技能。

周身是蛊：遭受攻击时有机会让对方中毒，为反击技能。

从以上技能可以看出，蛊师并不是一个攻击性职业，除了爆裂蛊之外其他技能都是诅咒技能。所以蛊师的练级需要副职业的配合，官方后出蛊师职业也是有一定的道理。不过，蛊毒虽千奇百怪，玩家一定要用在正道哦。



简单的蛊师转职任务，只需等怪物自相残杀后收拾残局即可


给同伴“插花”


用晕眩蛊降低敌人的伤害

百变蛊师

蛊师的诅咒技能在各场合都非常重要，所以奠定了蛊师就是一个跟任何职业都能够配合的职业。例如搭配舞者的舞步技能与乐师的抚慰生灵技能，加上阴阳师提高MP上限的被动技能，同时选择乐师的装备乐器被动技能和武术家的反击技能，这套配置就是一个标准的“万能辅助机”，可以在提高团队参数的同时，对敌人进行极有效的诅咒，保证了团队的练级效率。蛊师也可以和攻击职业配合。如，与阴阳师的五行寂止配合，用五行的各属性魔法加上活人蛊技能生产的蛊毒，能够满足对各属性怪物攻击的需要。以阴阳师的攻击力，平时打怪足以应付，但遇上小王时，可以先把所有的诅咒给它加上，然后用阴阳师的高攻击一举擒王，再配合医生的食补技能，这就是一个霸道十足的Solo王者。

由于《轩辕II》中的职业搭配本就十分自由，蛊师又是一个跟任何职业都可以配合的角色，因此新职业的开放应该说很大程度上提升了游戏的自由度。

■类型：在线角色扮演 ■制作：微启软件 ■运营：腾仁信息（上海）
■游戏状态：2005年12月23日内测 ■官方网站：http://td.gamall.net

《天地玄门》蛮力铁匠锤炼之路

■上海 乌儿

《天地玄门》的内测已经开放一段时间了。笔者在内测中选择了铁匠，与近战系的另一职业——剑客相比，铁匠的技能更倾向于高杀伤。但铁匠的攻击显然不是最强的，他的最大特点还是合成与制造，可是这些功能在内测期间大部分都没有开放，因此我们暂时只能以蛮力铁匠为修炼目标。

主流属性配点

游戏设置了5种属性，采取升级固定提升与自由配点相结合的模式提升属性。对于每个职业，升级时会在两个关键的职业属性上各获得1点的提升（剑客是力量与生命各1点），另外还有4点的自由分配点，因此配点的关键在于综合考虑自己的职业和属性点影响效果的关系。从力量、生命力、敏捷、智力和信念5个属性点的效果设置来看，虽然铁匠并不追求高攻击和高防，但是其攻击力比较高，武器每升1级增加的攻击也比同等级的其他武器多，所以高力量是铁匠的不二选择，而铁匠因为技能比较少，所以分类主要以力血型和全力型为主。

力血型：这一类型的铁匠应该是主流，主要以力量和生命力为主，二者比例为3：1。因为铁匠本身的攻击力就属于中高级别，加之武器的攻击也是同等级其他武器中最高的，因此可以牺牲一些力量增加血量，以减少死亡率。到达一定等级后，可以转型为全力。这个类型的铁匠最好练，但缺点是费药，最好和其他职业配合修炼。笔者选择的即是力血型铁匠，到16级出了连击技能以后那种高攻击的快感是其他物理系职业所不能体会的。


选择铁匠就选择了一条前期比较艰苦的修炼之路

全力型：以力量为主的铁匠，这可以说是真正的"蛮力"铁匠了，强攻的武器加之强攻的技能，到了后期一击之下必无活口。不过缺点是前期太容易死，也很耗药，没钱、没人带是很难升级的。


力血型铁匠在前期比较稳妥


铁匠在后期还是很爽快的

初期技能的选择

铁匠在初期只有一个攻击技能"永锤不朽"，尽管效果很一般，但相对普攻效果要好些，所以一定要学。到达10级以后就会出一个"大锤手"技能，攻击力比"永锤不朽"稍强，但此时"永锤不朽"应该已经学到3级左右了，所以还是继续修炼"永锤不朽"划算。10～15级对铁匠来说是比较艰难的，但熬到16级就会出"连环锤"技能。"连环锤"非常实用，非但可以连击，连每一击的攻击力也有所增加，但缺点是铁匠的敏捷非常之低，因此命中低，碰上敏捷较高的怪会连击失败。由于使用锤还会减20点攻速，建议大家把装备都镶嵌"天缝之针"，可以增加3点攻速。要知道，每加7点敏捷才会加2点攻速，因此镶嵌对于铁匠是十分重要的。

到了24级就可以学习有"物理法术"之称的"日月争辉"，其实就是群攻技能，可以同时打5个以上的怪，如果开"无极"的话，一次干掉10只29级的怪也非难事。而且24级的铁匠可以学习第一个辅助技能"神力附体"，此技能可使玩家在一定时间内攻击力增加，由于铁匠的技能点非常多，所以可以把它加满。

综上所述，铁匠职业如其名一样，是个耗体力、精力的苦差事，但是坚持的人一定能体会到其中的乐趣，并亲身体验到"一锤之下，天崩地裂"的豪爽感受。



■类型：在线角色扮演 ■制作：网易 ■运营：网易
■游戏状态：2006年第一季度公测 ■官方网站：http://dt.163.com

《大唐》新手要点攻略

■河南 天堂瑞瑞

作为网易最近主推的一款MMORPG，《大唐》自内测开始就吸引了很多玩家的目光。由于近期游戏将开始公测，笔者在这里写一些新手要注意的基本要点，希望对大家有所帮助。要注意的是，目前虽然游戏的版本频繁更新，但最基本的要点还是不变的，大家一定要细心领会。

小虾上路

进入游戏挑选一个自己中意的造型后就可在梨花村诞生了。游戏初期时你可有两种选择：一种就是杀怪练级成长；另一种就是做任务升级，也就是去接新手和支线任务。其实两种道路都是不错的选择，杀怪的同时可赚钱，做任务可了解地图和游戏背景故事等，只是看你更喜欢哪一种道路。

任务升级

完成任务会有声望奖励，声望在《大唐》中的作用还是很重要的，除可用来换取一些珍贵的特殊道具外，有一些高等级任务也需要玩家具备一定的声望值才能接到。新手任务可和打怪等行为穿插进行，把新手村的任务做完差不多就有10级，比起单纯打怪的速度也不慢。但有一点需要注意，梨花村村长给你衣服加属性的奖励先不要用，等以后30级做任务拿到绿装后再去，这样才是最实用的。

打怪升级

打怪的好处显而易见，不但可掉装备，还有机会打到锦囊和字画、书籍，这些都是最赚钱的手段了。出生后去打刺猬升级，也可直接去打3级的貂，级别再高一点就可打小蝎子。5级后打野猪，然后根据自己的级别杀相应的怪，可杀比自己低一级的怪，杀起来比较容易，一般装备就杀和自己平级的怪，例如7级杀赌徒，8级杀蜘蛛，9级杀狼。狼在梨花谷的最东南，有可能会遇到11级的黄名狼，也就是狼中的小Boss，会掉好装备，最好组队前去。10级后就可出谷了，回城交了任务，然后和大家告别加入门派。一共有五大门派可选择，可通过梨花村的NPC进行传送。以攻击为主的玩家建议选择天煞盟或蜀山剑派，另外要注意的是，少林只收男弟子，而百花门只收女弟子。


杀怪升级的好处是可赚钱


适时领取师门任务


技能的修炼十分重要


新手任务可以和打怪穿插进行

天煞盟

天煞盟是个比较强的门派，攻5、速1，防低、血中、无辅助，武功技能附加阳属性攻击。被动技能3级可加18防，主技能5级附加4阳攻。作为一个纯攻型门派，无辅助是其最大的弱点，但顶级的攻击力使它的人气相当高。所以现在天煞盟是一个非常庞大的门派，加入后就可开始练级，每个星期可在门派里领取14个小时的双倍经验。玩家也可以做任务升级，当然师门任务也可做，只是一般的任务都有不错的奖励。

招式

《大唐》中的招式是由战斗技能中的2～4个技能组成的，也就是所谓的连招。在本文完成时刚更新的1.36版中，连招变得更多，而且分类更详细，学习后还可通过不同等级的秘笈来提高修炼层次。这样耍出来的连招就更像武侠电影中的那种感觉了，喜欢的玩家可试试哦。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：目标软件 ■运营：目标在线
■游戏状态：2月22日公测 ■官方网站：http://www.fodonline.com

《傲世Online》打造系统详细资料

■北京 萧风丝雨

目标在线运营的《傲世Online》公测后，有更多玩家体验到了这款国产网游。其中令人十分感兴趣的是游戏的打造系统，由于打造用的盒子30级做任务才能获得，且由于资料的匮乏，许多玩家不明白怎么进行打造。在这里，笔者根据自己的经验写一点这方面的心得。

一、装备打造公式。装备打造需要主材料和次材料。其中主材料是每次装备打造的必需品，次材料是限定打造装备形成的种类，此外还需要助焊剂，它用来提高装备附加属性产生的几率。主材料、次材料每次打造只能放置1块，助焊剂可以放置多块。因此，打造的公式为：

主材料+次材料+助焊剂=装备（件装）。

二、各种材料的辨别。主材料大多为金属类，即含有金、银、铜、铁、钢的矿石；次材料大多为颜色石，即紫、黄、蓝、褐、白、红6种颜色以及各种粉状物品；助焊剂为各种宝石。

三、主材料的合成。金属材料的合成取决于武器的等级，玩家可以在矿洞直接挖到或通过主料矿石进行合成。

1.材料分类。主料原石：金石、银石、铁石、铂金石；
主料矿石：金矿石、铁矿石、银矿石、铂金矿石；
淬石：矩石、菱石、晶石；
主料：铁砂、铁、纯铁、银砂、银、纯银、金砂、金、纯金、铂金。

2.合成方式。3块主料原石合成1块主料矿石，3块一级淬石合成1块二级淬石，主料矿石与淬炼石合成主料，主料与精炼石合成强化的主料。

四、次材料的合成。在《天骄Ⅱ》中，3个同等级材料可合成为更高等级的材料，这种材料合成的装备属性会大大提高，《傲世Online》中与此相仿。次材料主要限定于装备的种类，如，红色炼剑之粉、蓝色炼剑之粉、红色炼刀之粉、红色炼矛之粉等。红色大多都是用于打造单手武器，蓝色大多用于打造双手武器。

1.材料分类。砂石：黄砂石、紫砂石、褐砂石、蓝砂石、白砂石、赤砂石；
砺石：黄砺石、紫砺石、褐砺石、蓝砺石、白砺石、赤砺石；
卵石：黄卵石、紫卵石、褐卵石、蓝卵石、白卵石、赤卵石；
炼石：黄炼石、紫炼石、褐炼石、蓝炼石、白炼石、赤炼石；
次料：6种颜色的御石、跃石、锭石、磷石。

2.合成方式。3块砂石合成1块砺石，3块砺石合成1块卵石，3块卵石合成1块炼石，次材料原石与炼石合成次材料。

五、其他材料的合成。其他材料主要是指助焊剂、淬石、淬炼石等。

1.助焊剂。3块一级助焊剂合成1块二级助焊剂。依此类推，物品等级越高，打造出装备的等级就越高。

2.淬炼石。3块淬石合成1块淬炼石。按等级大约分为粗淬石、隐淬石、精淬石等。

大家通过所获得的材料即可打造出自己理想的装备，但是千万别忘了一点，合成与打造都需要使用混元无极盒才能进行操作，至于这个盒子怎么去获得，笔者就不多说了，详情请查看相关基础文章。

附各城市材料出产地矿洞分布图

矿洞名称	矿洞规模	地图位置	矿类型及数量
汶泽洞	大	魏/洛阳	所有
天启洞	中	魏/长安	所有
地跃洞	小	魏/许昌	矩矿、菱矿
善伯洞	大	蜀/成都	所有
天图洞	中	蜀/汉中	所有
地恒洞	小	蜀/建宁	矩矿、菱矿
承英洞	大	吴/建业	所有
天辅洞	中	吴/江夏	所有
地佑洞	小	吴/零陵	矩矿、菱矿


铁是常见的主材料金属之一


红色炼斧之粉用于打造单手斧


打造的关键物品——混元无极盒



■类型：在线角色扮演 ■制作：天晴数码 ■运营：网龙（中国）
■游戏状态：2月份公测 ■官方网站：http://my.91.com

《魔域》幻兽系统详解

■北京 丢丢

由天晴数码开发的网络游戏《魔域》最近受到许多玩家的关注，游戏中的导师系统和幻兽系统应该说是比较特别的，它们贯穿游戏的始终，对玩家的游戏过程又十分重要。可以说，幻兽在游戏中是仅次于玩家的第二主角，深入了解这个系统对玩家的游戏过程应该说大有裨益。

幻兽获得方式

每个进入游戏的新人都可以从系统自动获得两只幻兽，这是《魔域》与其他网络游戏的一个不同之处。在游戏中，一名玩家最多可以同时召唤出3只幻兽，就好像玩家和3个人组队一样，真正让玩家体会到"群殴"敌人的快感。除了新进入游戏时获得的两只幻兽，玩家还可以通过交易获得或者从敌人身上"缴获"幻兽蛋。

幻兽的孵化

当玩家拥有幻兽蛋后，需要经过一个孵化的过程，才能知道幻兽蛋究竟会孵化出怎样的幻兽。幻兽的孵化可以在两个地方进行，一是玩家随身携带的幻兽孵化器，只需要1个小时的时间就可以孵化出幻兽了，但这期间玩家不能够离开游戏；幻兽训养所也能帮助玩家孵化幻兽，而且条件更加宽松，只需要把幻兽蛋交给那里的负责人，然后等待12个小时即可。这期间玩家可以去做其他事，甚至也可以下线休息。

幻兽属性

幻兽是《魔域》的第二主角，当然有着与人同样的属性数值，而且随着幻兽等级的升高，这些数值会不断增长，不断提升幻兽的整体实力和它们与主人的关系。这一点和其它游戏中的"宠物"有很大不同。



人物出生时可根据职业的不同获得相应的两只幻兽



随身携带的幻兽孵化器，前期可以同时孵化3个幻兽蛋，后期有机会获得更多的孵化槽



幻兽随着等级提升会获得独有的新技能



带领幻兽群殴敌人

幻兽出生时各个属性都有初始的数值，通过初始数值可以在一定程度上判断幻兽的优劣，但也不是绝对，因为有个奇妙的属性存在——成长率。幻兽的成长率在游戏中不是以明确的数字来表示，而是通过"极致""一般"等模糊化的词语表达。一只成长率为"极致"的幻兽，每提升一个级别，相应属性所增加的数值可能会是成长率为"一般"的幻兽的好几倍。也就是说，即使是只初始属性很差的幻兽，也可以在很短的时间内成长为幻兽之王。

除了成长率之外，幻兽还有一个重要的隐藏属性，那就是"忠诚"。忠诚度低到一定程度以后，幻兽根本不会听从玩家的命令。忠诚度还会随玩家带幻兽出征的时间增加，随着幻兽的阵亡降低，随着幻兽交易的进行而暴减。所以当玩家从别处购买幻兽时需要十分慎重，因为接收到的幻兽忠诚度一般都非常低。

幻兽升级

随着幻兽等级的提升，它们可以不断学习技能，并在战斗中配合主人使用。而且幻兽还能够不断进化、改变形态。可能每个人心中都有不同的终极幻兽形象，《魔域》赋予了每个人创造终极幻兽的机会。当幻兽等级达到顶峰时，玩家可以选择对它进行转生或重塑，让你的幻兽带着最强悍的技能回到蛋中。当幻兽重新孵化后，玩家可以重新选择它的发展方向，如此循环直至它成长为最令人满意的终极幻兽。

■类型：在线角色扮演 ■制作：香港智傲 ■运营：卓奥科技
■游戏状态：3月份收费运营 ■官方网站：http://www.shaolincn.com.cn

《少林传奇》新增主线任务详解

■北京 一休

卓奥科技运营的网络游戏《少林传奇》定于3月份收费运营，收费版本的游戏增加了“结伴闯天关”和“说好的约定”两大主线剧情任务，这两个任务内容趣味性很强，但过程比较曲折，现将游戏过程和难点整理如下，希望对玩家们有所帮助。

结伴闯天关

此任务在白沙村、荥阳城、洛阳城都可接到，任务名称虽然相同，但内容不同。各城任务需要的等级条件也不一样，且条件不互相重叠：白沙村为1～18级，荥阳城为19～35级，洛阳城为36级以上。注意，接任务的NPC在地图上是移动的，要仔细点找。

任务开始首先和月老庙助祈者对话，选择“我正需要呢”然后得知拜月老需要准备代表喜气的糖、代表缘份的铅钱、红线，以及祭拜用的香、冥纸。糖可在客栈的食物加工房购买，冥纸可以打鬼系的怪获取，铅钱、红线、香可以从祭祀用品商处用特定物品交换（9种组合随机出现）。准备好东西后回去找月老庙助祈者，他会收下这几样物品。接下来等一会，就能收到月老发来的飞鸽传书。信中写了一个异性玩家的名字，这个异性玩家是系统随机抽取的，即使你和这名玩家不认识，也必须在2小时之内找到他（她），并组队去找守关人天逸，超时则任务失败。所以，我们一定要赶在2个小时之内完成。

跟守关人天逸对话，如果条件符合，天逸就会引领玩家进入闯关游戏。战斗中怪物的等级从低到高，一场比一场困难。闯关结束后会得到过关证明书，战完最后一场两人一起去找助祈者，即可用过关证明书换到任务奖励。此任务可重复进行，得到的奖励为相应等级的带额外属性的武器。

说好的约定

荥阳城里，一位母亲正为参与义军的儿子忧心，想找人帮忙传口信到瓦岗山上。27级以上玩家从“江吏目找风荷”任务取得“江吏目的信”即可接到此任务。首先到荥阳城和吴老妇人对话，答应替她送信。去瓦冈寨门口找守门人吴调交谈，然后进去见翟让。对话后选择“请务必让我试试”，答应营救李密。接着到荥阳城地监向衙役探听消息。在地监门口与狱卒对话，得知要找个大官攀攀关系才行（江吏目的信派上用场了）。与江吏目对话，给他30颗珍珠代为疏通佐官夫人，总算见到了荥阳佐官，获准去探李密的监。

与狱卒对话后传送到地监内部。从狱卒身上拿到手铐钥匙、脚镣钥匙、牢门钥匙交给李密，解开枷锁。之后会遭遇战斗，战斗群为3名远攻巡视官、3名近身狱卒和1名狱卒长，等级皆为45级，推荐至少六七名同级别玩家队伍组队应战，比较有把握。将李密的玉佩带回瓦岗山寨给翟让，可得到他奖励的武器和米粮。将米粮交给吴调，然后将他的口信带给吴老妇人，最终得到奖励物品吴氏护手和吴氏靴。


关键的一步是找到那位异性玩家


完成江吏目相关任务是必须的

狱中找到李密

■类型：在线角色扮演 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：第九城市
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.wowchina.com

■晶合实验室 Littlewing

愿圣光怜悯我们

魔兽世界 1.9版圣骑士天赋详析

《魔兽世界》的1.9版到来之前，网上就放出了圣骑士天赋的改动，其中包括提高圣骑士移动速度、反弹魔法伤害、提高神圣法术致命、群体祝福等，一时间“骑士们”欢呼雀跃。然而，当1.9版更新完毕之后，所有人全傻了眼。那是因为这些重要的天赋，都被置于天赋树的高端，而且对圣骑士的保护祝福和无敌的削弱，使得骑士的生存能力大大下降。同时，防护系两个最重要的天赋——忏悔和清算，被分到了两个系中，骑士PK的对应性也变得单一了：通常选择忏悔的，对肉搏单位胜算较低；而选择清算，则很难与法师和牧师抗衡。

笔者自公测以来，一直使用圣骑士，在1.9版之后，尝试了多种配点，由于1.9版关键的天赋都被移到高端，显然3修（指在每种天赋上至少分配10点）已非常困难。现在，我就对主修某一系天赋的骑士所适合的天赋、战术和装备作一分析。在详细叙述天赋之前，我给各位对于各种天赋都不想放手的骑士们提个醒，配置天赋最简单的办法，是首先确定你的首发天赋，也就是你一定要得到的天赋，先将这支天赋配好，其他的也就容易取舍了。

战场、群P

经常去战场或喜欢挑战1对2的骑士，我推荐9/25/17的配点方式（详细配点方式见文后附表，下同）。这一方式的核心，就是清算+定罪。清算是对付盗贼最重要的天赋，对战士、法师、猎人也有非常好的效果。而且，只有这一天赋，才为骑士提供一击致命的能力。

要出清算，就意味着放弃忏悔，也就是说，你将没有相对安全的治疗时机（制裁之锤会被多种方式解除或抵抗），你就经常要顶着敌人的攻击强行治疗。这时，精神集中和专注光环就成为必修的天赋。所以，我在防护系为专注光环投入2点。没有加满的原因，是因为强化制裁之锤太重要了，它是这一天赋唯一的控制技能。我很想在惩戒天赋中投入更多的点数，然而，为了保证精神集中的效果，我们只有17点可用，最终，我选择了正义追击。虽然正义追击所提供的8%移动速度相对靴子附魔的6%效果显得有点鸡肋，但骑士们都过惯了被人当猴耍的日子。1.8版其他职业在与骑士PK时有恃无恐——打不过我就跑，反正你追不上。所以，我义无反顾地把2点宝贵的天赋给了正义追击。



这一天赋的特点，就是超高的AP（攻击强度），神圣之力+力量祝福可让你普通攻击的伤害产生质的飞跃，可弥补缺乏双手武器专精和复仇的缺陷，依靠清算和命令圣印强劲的爆发力，配合持久的治疗能力，这是比较适合战场的配点。通常，战场的装备比较适合这一配点，因为

它们往往能提供较高的力量和耐力，而智力的不足则需要依靠项链、饰品等弥补。最适合这些天赋的武器，当然是奈法利安掉落的“阿什坎迪，兄弟会之剑”或“萨弗拉斯，炎魔拉格纳罗斯之手”。

1.9版一个重要修正，就是圣骑士的清算可正确累计。1.8版中，当你受到一次致命打击后，释放清算只有一次伤害，和普通攻击没有区别。1.9版中，受致命打击后，下一次的还击就会马上释放清算，给予敌人两次打击。不过要提醒喜欢攒清算的玩家，如果你要积攒清算，必须在战斗状态，而不是攻击状态——这二者的区别是，战斗状态你的头像上面有战斗的标志，但你的姿势和平常一样，用鼠标左键选取敌人即可进入战斗状态；而攻击姿态则是你拿着武器摆好攻击姿势，用鼠标右键选中敌人或点T，即可进入攻击姿态。我建议大家尽早释放清算，因为致盲等很多方式都会将清算的点数清空。


由于不可能3修，配点的时候更要把握好自己角色在游戏中的定位


9/25/17的配点方式可以提供超高的AP

副本辅助、魔战士

有一点不得不承认，那就是1.9版之后圣骑士在副本中的作用确实增强了。一个装备和天赋比较好的圣骑士，基本相当于一个不穿装备的牧师的治疗能力。骑士的治疗量提升，治疗时付出的魔法却节约了不少。31/7/13是一个适合副本的配点，同时，在PK时也能通过魔法给敌人造成不小的伤害。当然，如果要成为一个靠魔法为主要打击力量的魔战士，需要重新调整惩戒和防护系的天赋。


1.9版之后，圣骑士在副本中的作用更加明显


正义圣印可以提供比较高的DPS


圣骑士在1.9版之后更明确了是一个为副本而生的职业

神圣系最有代表性的天赋就是神恩，激发神恩可提供一个免费的、巨大的圣光术，甚至可媲美牧师快速治疗的极致效果。对于神圣系的低端天赋，大多没有什么争议，我主要解释一下不灭信仰。在高级副本中，恐惧的出现频率非常高，联盟反恐惧的手段只有矮人牧师的结界。通常，矮人牧师只能用于照顾主坦克，当群体恐惧发生，大部分治疗者都会处于被恐惧的状态，同时，由于恐惧可在一定程度上降低仇恨，所以治疗者会不间断地让自己处在恐惧中。这时，往往会出现主坦克无人治疗的情况，如果你能抵抗恐惧，就可在这短暂的治疗空隙发挥作用。如果你只重视副本而很少PK的话，其实防护和惩戒天赋如何配置都不重要了。

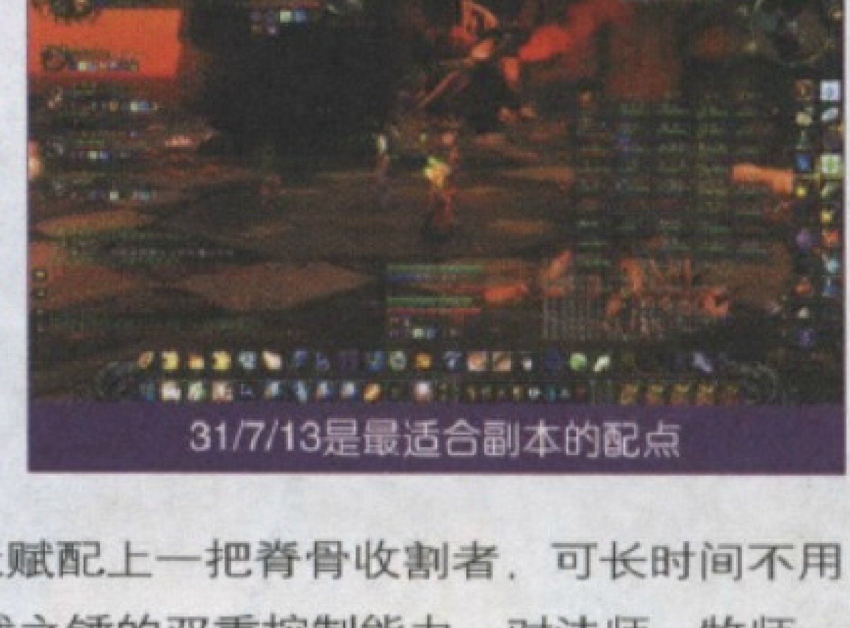
简单介绍一下作为副治疗者适合穿着的装备：审判套装+金度的邪眼（祖尔格拉布妖术师金度掉落）+野性之皮（制作）+纯源质指环（黑翼之巢奈法利安掉落）+灼烧指环（熔火之心管理者埃克索图斯的宝箱）+恢复宝石（黑翼之巢小型龙Boss掉落）+奈撒里奥之泪（黑翼之巢奈法利安掉落）+洛卡米尔·伊洛曼希斯（黑翼之巢奈法利安掉落）+红龙防护者（黑翼之巢堕落的瓦拉斯塔兹掉落）。

神圣震击是一个比较尴尬的天赋，冷却时间太长使它在一场战斗中只能发挥几次作用，但作为神圣系终极天赋，又是圣骑士最缺乏的远程攻击手段，所以不得不在这上面投注一点。如果你想靠魔法伤害攻击，我推荐31/0/20或30/0/21的配点。尤其是后一种，通过圣洁光环，骑士命令审判可造成很高的伤害，非常适合持久战。

魔法伤害比较适合的装备是：审判套装+火焰之王的项圈（熔火之心炎魔掉落）+龙王披风（黑翼之巢奈法利安掉落）+心灵之泪（绿龙泰拉尔掉落）+黑石之戒（黑翼之巢小型龙Boss掉落）+短暂能量护符（熔火之心2、4、6、8Boss掉落）+赞达拉英雄护符（哈卡之心换取）+碧空之歌（熔火之心焚化者古雷曼格掉落）+玛利斯达尔防御者（熔火之心炎魔掉落）。十字军圣印→审判→双开护符→命令圣印→制裁之锤→审判→命令圣印→神圣震击→审判→愤怒之锤，运气好的话这一套连续技就足以杀死对手。

网上流传的一个说法是，命令圣印的伤害取决于攻击强度，而事实上它取决于武器伤害和魔法伤害加成，所以穿着魔伤装备命令圣印的伤害也是非常惊人的。当然，如果你在野外杀怪，使用正义圣印可提供比较高的DPS。

单P、决斗、伤害输出与Farm


31/7/13是最适合副本的配点

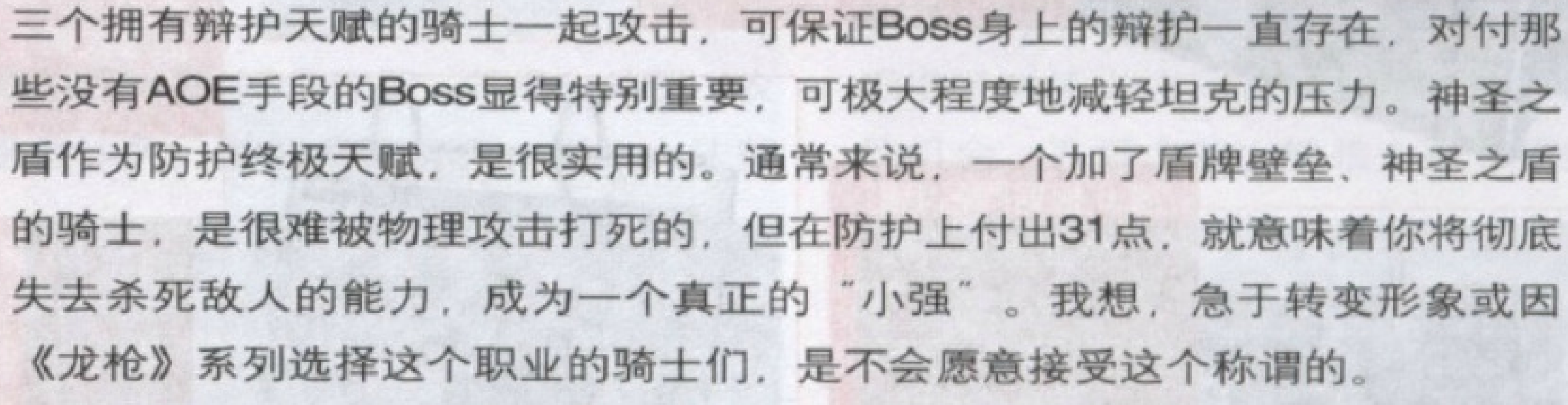
作为惩戒骑士，在没有Buff的状态下，你的基础致命率要达到9%才算及格。这是因为，致命越高，你的复仇效果就越明显。实践证明，当你的致命达到37.5%时，角色身上将随时保持复仇的状态，可不用再提升致命了。同时，命令圣印的致命一击，同样会触发复仇，所以，对于惩戒骑士来说，智力也很重要。

由于这一天赋追求的是物理伤害的提高，我们就无需去强化审判了，通常只有在用制裁之锤击晕对手时，才会使用命令审判。在野外杀怪时，这一天赋配上一把脊骨收割者，可长时间不用休息。同时在1对1的格斗中，由于超强的爆发力、强化的自由祝福和忏悔+制裁之锤的双重控制能力，对法师、牧师、术士的杀伤力极强。但是，这样做与盗贼、战士肉搏时则容易被秒杀，需要提高警惕性，要及时控制对手，给自己补血。使用这一天赋，玩家最需要提高的是致命一击的几率，但是，加致命或高敏捷的装备不易获取。对圣骑士来说，比较容易拿到的，就是黑翼之巢掉落的堕落十字军系列装备了。


惩戒骑士要求极高的致命率

此外，笔者想特别提一下之前没有述及的几个天赋。辩护，是一个触发几率非常高的天赋，但它的局限性也很大。从这个天赋的字面描述来看，显然它是用来对付战士或盗贼的，事实上，3点天赋换来15%的减益效果是不太合算的。但在副本中，这个天赋却显得非常重要，因为Boss们是不免疫辩护的，两三个拥有辩护天赋的骑士一起攻击，可保证Boss身上的辩护一直存在，对付那些没有AOE手段的Boss显得特别重要，可极大程度地减轻坦克的压力。神圣之盾作为防护终极天赋，是很实用的。通常来说，一个加了盾牌壁垒、神圣之盾的骑士，是很难被物理攻击打死的，但在防护上付出31点，就意味着你将彻底失去杀死敌人的能力，成为一个真正的“小强”。我想，急于转变形象或因《龙枪》系列选择这个职业的骑士们，是不会愿意接受这个称谓的。

炎魔拉格纳罗斯



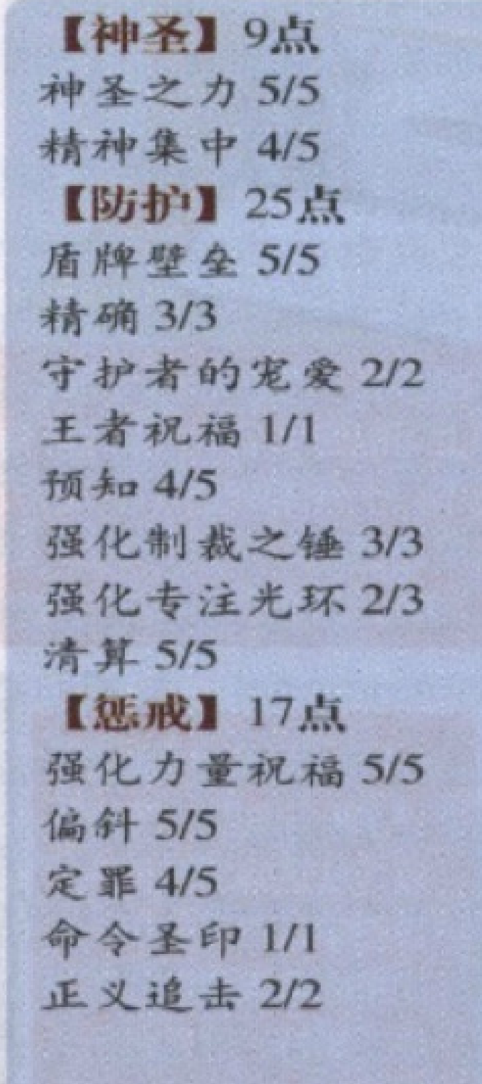

副本中的Boss并不免疫辩护

准确地说，1.9版之后，3修骑士基本上消失了。圣骑士很难在各个方向兼顾而不得不选择一条道路来发展，而且，PK能力的削弱，就更决定了圣骑士注定是一个为副本而生的职业。也许，照顾别人就是圣骑士的天职，随时给那些濒死的人送去一道圣光是我们的责任，然而，谁来怜悯我们呢？P


圣骑士拥有了更高的辅助治疗能力


击杀拉格纳罗斯

三种点数分配如下：



【神圣】9点	【神圣】31点	【神圣】13点
神圣之力 5/5	神圣智慧 5/5	神圣之力 5/5
精神集中 4/5	精神集中 5/5	精神集中 5/5
【防护】25点	强化圣光术 3/3	奉献 1/1
盾牌壁垒 5/5	奉献 1/1	不灭信仰 2/2
精确 3/3	强化圣疗术 1/2	【防护】7点
守护者的宠爱 2/2	不灭信仰 2/2	盾牌壁垒 5/5
王者祝福 1/1	启发 5/5	守护者的宠爱 2/2
预知 4/5	强化智慧祝福 2/2	【惩戒】31点
强化制裁之锤 3/3	神恩术 1/1	强化力量祝福 5/5
强化专注光环 2/3	神圣强化 5/5	祈福 1/5
清算 5/5	神圣震击 1/1	偏斜 5/5
【惩戒】17点	【防护】7点	定罪 5/5
强化力量祝福 5/5	盾牌壁垒 5/5	命令圣印 1/1
偏斜 5/5	守护者的宠爱 2/2	正义追击 2/2
定罪 4/5	【惩戒】13点	以眼还眼 2/2
命令圣印 1/1	祈福 5/5	双手武器专精 3/3
正义追击 2/2	强化审判 2/2	圣洁光环 1/1
	强化十字军圣印 3/3	复仇 5/5
	命令圣印 1/1	忏悔 1/1
	正义追击 2/2	

游戏台历特色赏

■本刊记者 克里斯 摄影 魔之左手

每到过年前后，编辑部里众小编的桌子上都会冒出大量的各式台历。你瞧，电子土豆、Artec那里摆的主题都是什么电脑啊、什么笔记本，星尘那里就更多了，他甚至以自己的台历太多为由拒绝新的馈赠，啧啧。而娱乐组这边就比较花哨了，描绘有各种人物和图案的游戏主题台历静静摆在各位同事的案头（野花桌子上的KFC台历除外……）。本期我们就取其精华，仔细把玩一下这些各具特色的游戏台历。



←1.《热血江湖》主题台历。朴素的竖版设计，封面上写着“2006”和“最成功的免费网络游戏”字样，颇有双关之意。是期望这款成功之作在2006年有好的表现么？翻开台历内页，先是两页游戏特色的介绍，反正是免费广告嘛



←2.内页图片的选择比较考究，1月和12月分别选择春节和圣诞图案，平添了几分喜庆。上部仅放置日历内容，十分简约



→3.当然，上下分野的设计还有另外的意义。瞧，台历翻过去，背面变成了一张明信片，可沿虚线撕下，把你喜欢的图案寄给好友



↑5.内页以已经在中国大陆地区发行的EA游戏为主图。主打的1月主图是其体育游戏FIFA 06

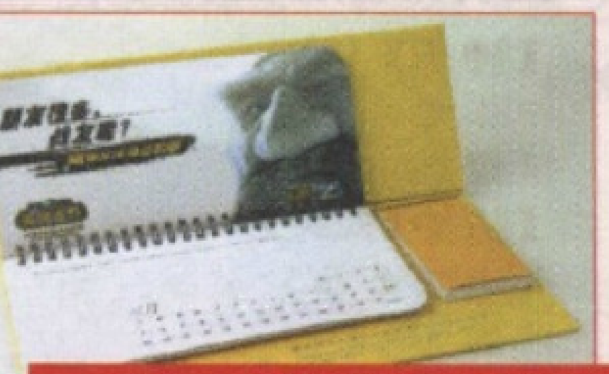


→4.EA游戏台历。颇有现代感的设计，封面包裹铝皮，凸压出EA的标识

↓6.根据同名电影改编的游戏《教父》是9月主图，而游戏也真的可能在今年秋季问世

↓7.九城游戏主题台历。设计是九城一贯的黄色调，封面上写着“Win 2006”字样





↑8.台历展开的感觉十分舒服，不但内页上可以信手记事，旁边还有个小便笺本，十分体贴使用者。台历图案以《魔兽世界》为主，突出“做你从未做过的事”的宣传主题

↓9.九城签下的《卓越之剑》也是台历中突出的重点，有望成为九城今年业务新的增长点



↓12.台历主图突出刘亦菲的代言效应。有半数台历主图采用刘亦菲各种造型的照片



←11.《完美世界》的人物CG造型一贯精致，从这幅羽芒的人设图中就可见一斑。如果你有收藏游戏周边的嗜好，这款台历是不错的选择



←10.《完美世界》游戏主题台历。每月介绍一处该游戏的特色，文字不多，而且也不显得喧宾夺主



人间凶器，英雄杀手

■上海 SOZ电子竞技俱乐部

前言： 人族的内战一直以来被诟病为所有种族中最无聊和枯燥的，而发生在LT上的内战则更被玩家们戏称为“守财奴之战”——也就是说在LT上内战的双方只要控制到足够的资源就能获得主动甚至是比赛的胜利。但事实真的就是如此枯燥吗？今天笔者为大家精选了一场发生在欧洲战网上的精彩对决，使用HIGH—SPEED马甲的完美人族Insomnia对阵欧洲不知名选手platopuls_GHOST的战斗。从这场跌宕起伏的战斗中或许读者们能够得到一些启发。

双方LOADING结束之后，Insomnia降临在地图的9点位置，祭坛→兵营→农场→农场的开局延续着完美人族一贯的稳健作风，既然地图是LT，那么大法师步出祭坛后的第一件事情自然是带领着步兵与民兵对分矿进行扩张，在农民们放下城镇的地基之后Insomnia立刻指挥所有单位向地图的3点位置杀去，那里正是GHOST所在之地：GHOST的开局使用了兵营→农场→祭坛→农场的开局，从这一点看出他前期的发展步骤与Insomnia不同。果然当祭坛的圣火燃起时，山丘之王赫然出现在了笔者的视线之内。由于GHOST首发了山王，所以在MF分矿的过程中他将因为缺少水元素这样的肉盾而遭受较大的损失，为此GHOST选择了先MF神庙入口处的小怪。当MF完毕同时积累了较多的步兵之后，山王带领着步兵和民兵杀向了分矿。当GHOST刚完成分矿处的镇压工作时，Insomnia的大法师和步兵已然杀到了背后，不过当两军相接的一瞬间吃惊的并非是GHOST而是Insomnia，由于大法师行动过快并且走位突前，险些一头撞入山王和步兵的包围圈内，逃过一劫的大法师将计就计地吸引着山王和步兵队追击自己，另一边却指挥步兵和水元素们前去屠杀正在建造城镇的农民（图1）。山王见围杀不成后方又告急，便匆匆赶回分基地处协助防御。Insomnia那边由于已经成功扩张完成并且进入了安全运转期，便豪快地放弃了所有的步兵，指挥他们顶着山王的飞锤全力砍杀对手建造基地的农民，而大法师则在对手分矿通往主矿的道路上劫杀受伤的农民。显然此时GHOST陷入了骑虎难下的尴尬境地，如果取消建造基地，那么意味着自己不但损失了大笔资金，同时还将在资源上落后于对手——这是人族内战，尤其是发生在LT上的内战时任何一方都不愿面对的最糟境地。强硬的GHOST毅然决定调拨主基地的民兵进行协防，随后继续建造分基地。Insomnia虽然成功杀死了对手第一批建造的农民，但由于双方基地的位置实在太远，后续部队无法及时跟进投入战斗，所以当对手的山王成功达到了LV3之后，Insomnia的骚扰受到了最大程度的限制。虽然大法师不断通过召唤水元素和复制自己的幻象来延缓对手的发展，但是积蓄了大批兵力和怒火的GHOST终于爆发了——山王瞅准了对手大法师贪功点杀重伤农民的机会，在后方使出锤杀大法，确保了己方分基地终于可以安全地进行建设（图2）。


图1：Insomnia利用声东击西的方式获得了步兵攻击建造基地农民的机会


图2：贪功的大法师被对手山王成功锤杀

Insomnia的大法师在重新复活后，料到对手由于忌惮自己会再次骚扰自己的分基地，所以非常聪明地指


图3：为了确保自己有足够的资金量产高科技单位，Insomnia大胆地进行了第二次扩张


图4：为了确保木材的供应，招募地精切割机是个不错的选择

挥了5个步兵前往对手基地做骚扰状，自己则带着另一批步兵和民兵快速MF了地图6点的分矿、主矿和地精实验室。此时Insomnia的主基地已经开始了向城堡阶段的过渡，两个已经运转的基地内都生产了大批伐木的农民，同时Insomnia不惜牺牲大批步兵的行为可以看出完美人族是想舍弃低级兵种，以速攀科技的方式生产高级科技单位来进行作战了（图3、4）。


图5：利用大法师为诱饵，终于换来了集中攻击对手山王的机会

GHOST则是稳健地将对手牵制用的步兵小队全部消灭干净，之后为了探明对手发展的状况，山王带领着所有的步兵杀入了Insomnia的基地内。虽然此时GHOST的兵力要占据上风，但是毕竟对手是主场作战，而且二英雄山王也适时地走出祭坛，GHOST在看到对手基地深处的两个狮鹫塔之后乖巧地指挥所有部队向6点的分矿方向进发——职业选手的嗅觉果然灵敏，通过对对手发展的动向便能揣测出对手需要依靠大量的资金才能完成量产狮鹫大队的计划。果然，GHOST在6点方向发现了对手第二个分基地。Insomnia自然不会放任对手在自己的领地内撒野，大法师和山王指挥着所有的部队追击对手的山王，企图逼迫他回城，但是作风硬朗的GHOST却始终将对手的大法师作为主要攻击目标，Insomnia在对手4级山王面前，只能无奈地以大法师为诱饵换来了能够集中攻击对手山王的机会——先是Insomnia原地回城来避免大法师的死亡，随后立刻指挥山王击晕GHOST的山王来逼迫对手回城（图5）。

前期形势分析： 双方摩擦不断、火花四溅的前期以GHOST英雄的回城而告一段落。从整个前期的形势看来，Insomnia由于使用较为常规的开局步骤，同时通过先发制人的压制手段成功延缓了对手的发展而获得了战略上的先机——己方成功度过扩张的危险期，并且保证了分基地的安全运转和主基地的快速攀升科技。GHOST方面因为不按常理地以山王首发，并且受制于对手的压制，所以在很长的一段时间内限制了己方发展的空间。好在GHOST在看到分矿安全运转之后主动地对对手基地进行了侦察，获得了Insomnia将要发展空军的重要情报，并针对性地开始量产直升飞机来对抗狮鹫大队，使得自己没有在后来的战斗中继续落后于对手。

回城后的GHOST稍作了修整后，就从外出侦察的直升飞机处得到了重要情报：对手在6点的主矿位置正在修造第三分基地，而对手的英雄则外出MF。GHOST的山王毫不犹豫地指挥基地内的所有部队杀向了6点分矿。此时正MF商店完毕的Insomnia立刻回防，GHOST虽然成功杀死了所有的建造农民，但是却无力在对手狮鹫小队的攻击下继续强拆分基地，为保证己方兵力GHOST还是明智地选择了撤退，并且在基地内加紧了直升飞机的建造。Insomnia见对手部队以步兵和骑士为主，缺少足够的对空火力，随即命令全军顺势追击至对手分基地进行压制。不过这一行动很快便被GHOST随后赶来救援的一队直升飞机所终止，眼看着自己的狮鹫成了飞机群的猎物，Insomnia果断地选择了回城。回城后的大法师立刻前往商店购买了重修之书重新布置了配点（小贴士：从Insomnia的这一动作可以看出，大法师舍弃了水元素和光环的配点，而改为选择了暴风雪与光环。暴风雪在对付密集站位攻击的直升飞机群时有着不俗的效果，在做到直接攻击飞机的同时还能逼迫对手飞机群改变站位。这样一来就能有效减少己方狮鹫被攻击的机会。一举两得）。而得势的GHOST则一举指挥了所有部队杀入了对手6点刚建造完不久的分基，Insomnia一看对手陆空两军搭配妥当，自知无力回救便放弃了6点分矿，转而指挥部队快速MF中央泉水来提升3个英雄的等级。GHOST在拆毁了6点主矿的分基后立刻杀入了分矿位置的基地，手无寸铁的农民很快成了山王的经验值，不过这些牺牲也为Insomnia狮鹫大队成型换来了足够时间——在MF中央泉水完毕后Insomnia立


图6：大法对飞机，飞机对狮鹫，狮鹫对骑兵，骑兵对英雄

刻将部队空降在分基地的外围与GHOST展开了血战。交战后，Insomnia的思路很明确，以山王和圣骑士作为地面的肉盾力量拖住对手的近战部队，狮鹫则以重甲类型的地面部队作为主要攻击对象，争取秒杀这些单位，大法师则以暴风雪对付对手直升飞机群来保护自己的狮鹫（图6）。Insomnia的计划看起来是那么完美，而且在交战后的前30秒内也确实照他的计划在进行着。不过，他却忽视了最重要的一个问题，对手阵中LV4的山王成了此次战役的MVP，Insomnia的圣骑士和山王先后死于GHOST山王的锤下（图7）。失去了地面肉盾的大法师无法继续以暴风雪打击直升飞机，只能不断通过走位来逃避被对手



图7：原本看似完美的安排由于对手山王的存在而夭折

骑兵队追杀，这样一来原本“大法师克制直升飞机”这一环节便彻底失败，没有了威胁的直升飞机开始在背后不断追击Insomnia的狮鹫，好在先前Insomnia的圣骑士在MF过程中获得了十字架，及时复活拯救了大法师和部分狮鹫的性命，但是自己也再次被对手的山王锤杀。大法师和狮鹫在奋力杀死对手的圣骑士后，成了山王下一个狙击的目标（图8）。幸好山丘之王腿短跑得慢，即使成功锤晕大法师，但依然还是让其购买到了治疗药剂遁入基地深处。GHOST自然不愿放过对手最后一个英雄的性命，山王和



图8：失去了威胁的飞机可以安心地射杀狮鹫



图9：幸亏大法师手快才得以在被锤杀前喝下保命药剂

骑兵继续突入对手基地内实施追杀大法，经验老到的Insomnia指挥采矿的农民变成肉盾挡住对手的追击，大法师则继续逃入腹地之中，而适时训练完毕的3个狮鹫则成了逼迫山王回城的王牌（图9）。

中期形势分析：战斗至19:00，两人比赛的中期才刚刚宣告结束，看着录像进度只不过完成了一半而已，便明白此场战斗将是一场残酷的拉锯战。重用山丘之王的GHOST终于厚积薄发，针对性布置的骑兵（地面高级部队）＋飞机（空中部队）很好地压制了没有地面肉盾只有空军狮鹫的Insomnia，并且经过一场战役便将主动权重新掌握在自己的手中。Insomnia方面则是损失惨重，第四第三分矿相继被摧毁——用以支持空军开销的主要资源被掐断，积攒了好久的狮鹫部队被对手的直升飞机群几乎全歼，最致命的是对方那个有着英雄杀手之名的山王已然6级圆满，而自己的山王才刚刚LV3而已。这一切的一切预示着Insomnia的后期将在缺少资源、作战兵力和英雄等级上与对手交战。完美人族将在后一阶段采取怎样的攻势来取回优势呢，而剑走偏锋的GHOST将如何继续自己的强硬之路呢？

Insomnia的大法师非常幸运地用自己的狮鹫击毁了数架在己方基地周围盘旋的直升飞机，达到了关键性的6级。习得了传送术的大法师立刻指挥民兵跑向12点的分基地，并且在山丘复活之后将其传送过去准备在此扩张。不巧的是这一隐秘的行动还是被GHOST一直在外巡视的飞机所发现，山王和圣骑士立刻赶来阻止，于是Insomnia的英雄便毫无悬念地双双被矮子所击杀，狮鹫群也在对方狮鹫与英雄的夹击下仓皇撤退（图10）（小贴士：在战斗中，由于GHOST很好地掌握了飞锤的时机，所以才得以成功击杀对手有着传送术的大法师。在看到对手的大法



图10：被CreepJack的大法山丘相继被秒



图11：GHOST很聪明地将飞机置于坦克的攻击范围之外攻击狮鹫

师没有带回城卷轴却做出了传送的动作后，山王才掷出了飞锤。这样一来，对手的大法师一死，对手低级的山王也将成为鱼肉）。在正面战中占据主动的GHOST，开始进行扩张来进一步巩固优势。虽然Insomnia发现了其准备在6点主矿扩张的意图，但是却无力对其进行阻止，只剩下一个圣骑士的他，只能继续等待英雄的复活。为了保证自己新扩张的基地能够顺利运转，GHOST带领着部队进入Insomnia的主基地试图压制，不想却看见了对手刚刚训练完毕的两架坦克，GHOST在吃惊片刻之后，立刻指挥骑兵和山王在地面攻击对手的坦克，且指挥飞机群在坦克"弹幕"攻击的范围之外射杀对手的狮鹫（图11）。很快Insomnia就发现原本寄托了厚望的坦克在对付高机动性直升飞机时还是吃紧，自己的狮鹫部队依旧在对手英雄和飞机的合力下被蚕食，无奈的他只能指挥部队退入基地深处躲避战祸。GHOST在主基地占不到便宜，便向对手分基地处进发，趁着这个机会Insomnia立刻将坦克和英雄派往对手6点基地进行骚扰，GHOST也立刻回城赶走了对手。回城后的大法师带着自己的部队立刻赶往12点以图再次扩张，而资金充沛的GHOST则开始批量训练骑士和迫击炮小队帮助英雄克制对手的坦克了。在GHOST人口达到80之后，他再次攻入了Insomnia的基地，骑士和迫击炮小队的组合很快将对手的基地摧毁成一片废墟。完成了12点扩张的大法师匆匆赶回救援的结果就是——圣骑士再一次被秒，随后山王也被对手围杀，大法师只能再次带领部队传送出这个是非之地，以围魏救赵的方式攻击对手分基地来吸引对手回城。谁料想对手山王以一个传送就将大法师给吓跑了（图12，13）。很快Insomnia 12点的分矿成了GHOST又一个进攻的目标，自知无力回救的Insomnia只得拆毁对手6点的基地寻求战略上的平衡。此时的战局其实早已经单方面倒向了GHOST，虽然Insomnia成功地在1点商店后的分矿隐蔽地开拓了新的分基地，但乱了阵脚的他在处理自己9点分基地的问题上又一次出现了失误，大法师和山丘相继被秒杀，而积攒了很久的狮鹫和坦克部队最后只剩下一个狮鹫陪伴光杆的圣骑士（图14）。随后长达8分钟的战斗只能看作是Insomnia为了荣誉而战，象征性地复活了3个英雄与对手周旋了数个回合之后，Insomnia由于最后的经济命脉被发现和大法师再一次地被锤杀而打出了GG，胜利者是重用人间凶器、英雄杀手的platopuls_GHOST（图15、16）！


图14：大法师再一次被锤杀


图12：山王和圣骑士再一次被锤杀

战报综合分析：这场堪称经典的比赛，双方各打了半场好局。Insomnia在前期的控制上依然表现出其老练的手段，无论是开始的步兵RUSH延缓对手发展，还是随后的针对形势分析做出速攀基地、疯狂扩张的举动都表现出了极高的技战术水平。但是，Insomnia却忽视了对手首发山王的真正意图，在前期大法师就被锤杀的情况下，并没有对其形成足够的重视。如果Insomnia能够较好地培养一个不落后于对手的山王的话，或许那场影响整个比赛走势的"6点分矿保卫战"也不会输得那么狼狈。GHOST方面，山王的确成了比赛的MVP，前期的防骚扰、中期的锤杀英雄和后期克制大法师的传送，GHOST的操作的确没有一丝破绽。而他真正获胜的原因，其实还是针对Insomnia的行动做出了相应的克制行动——飞机完全压制了对手寄予厚望的狮鹫，骑士则帮助山王巩固了地面的优势，随后在获得整场优势后，步步为营地进行扩张和对对手经济的打击，将Insomnia拖入了覆灭的泥潭。P


图13：山王一个漂亮的传送就赶走了大法师一群部队


图15：GHOST很好地利用避难权杖保护了重伤的骑士


图16：最后的锤杀，Insomnia心灰意冷地GG

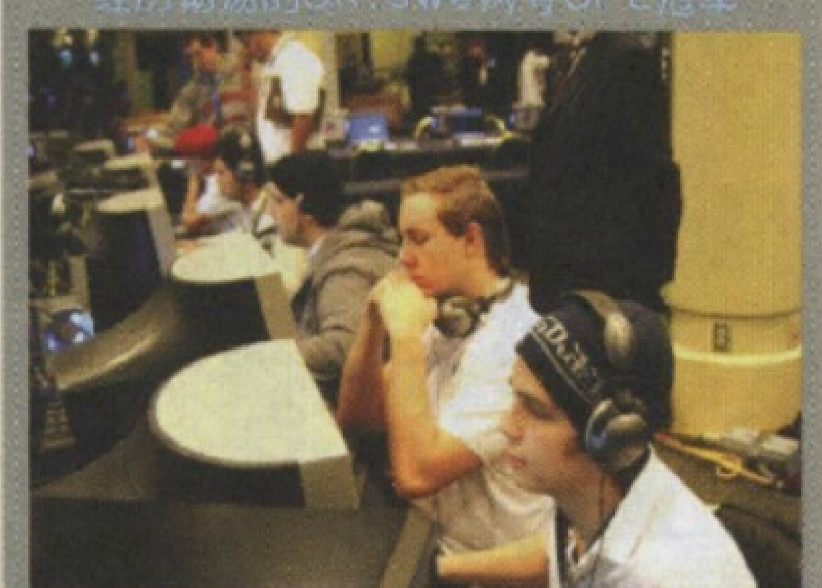
来自世界的声音
——2005全球电竞要事回眸

■北京 Magicboy

过去的一年，对于世界电子竞技的发展来说是极为重要的一年，其间发生了很多对业界产生重大影响的事件。本文选取最重要的一些事件进行了回顾和分析，希望对关心电子竞技发展的朋友有所帮助。

围绕SK的恩怨情仇
关键词：SK.swe NIP


经历动荡的SK.swe两夺CPL冠军


两次大规模人员更换后，NIP渐入佳境

2005年的第一天，SK.swe解散了。由于无法接受SK俱乐部提供的新合同，一直对BDS管理组织能力持怀疑态度的Heaton宣布带着全部队员离开，重组曾经的梦幻战队NIP。虽然这是谁也不愿看到的结果，但现实就是如此，患难与共的兄弟为了金钱分道扬镳。新的NIP被外界寄予了厚望，然而连续出征多项大赛均一无所获，独断的Heaton绝情地先后将Fisker、Ahl、Spawn和vilden排除出队。另外一边，以原Titan为班底的新SK也是战绩不佳，失望的BDS终于将Heaton排除的队员重新收回SK。这对BDS来说并不是一个容易的决定，因为这等于完全承认了自己在年初放弃SK.swe是个错误的决定。拿得起放得下，BDS收到了回报，重组的SK.swe在CPL夏季锦标赛上拿到了久违的冠军。但也不得不承认Heaton的眼光确实高人一等，新吸收的几名队员像Zet等人确实是可塑之才。经过磨合后的NIP逐渐呈现出了上升趋势，虽然在WEG3上由于大意输给了韩国战队Project未能进入决赛，但他们已经证明了实力，最重要的是他们已找回了自信。该来的最终还是会来的，SK.swe和NIP在CPL冬季锦标赛的战场上相遇了。这是一场令人瞩目的比赛，获胜后的SK.swe一路畅通卫冕成功，失利的NIP最后也拿到了第4名。围绕SK的恩怨情仇还会继续，最关键的是这两支昔日统治CS领域的战队，向世界证明了他们依然是影响世界CS格局的重要力量。

解散、重组、合并、挖角充斥CS领域
关键词：SK 赞助商


曾经排名世界第四的芬兰第一强队Dsky因为各种原因解散

作为在世界CS领域中最成功的电子竞技俱乐部，SK的一举一动都影响着其它同行。在2005年上半年，SK的动荡导致了欧美几家大战队的人员频繁更换重组，但这几支战队的表现均令人失望。而在2005年的下半年，CS领域内的解散、重组、合并、挖角达到了一个疯狂的程度，几乎每周都有相关的新闻传出，但经历这些变动的队伍几乎没有一个能获得成功。相对而言，一直很稳定的coL在北美所向披靡，更拿下了ESWC的世界冠军，这在一定程度上说明了稳定的阵容是夺取好成绩的重要前提。此外，业界产生这几种现象，除了SK的影响外，赞助商急功近利地追逐成绩也是一个重要因素。电子竞技发展到今天，战队和选手仅仅依赖于赞助商存活并不是一种完美的模式，多渠道的收入才能保持稳定和发展。

CPL和ESWC举办时间撞车
关键词：Angel 世界第一赛事



CPL和ESWC的纷争还将继续

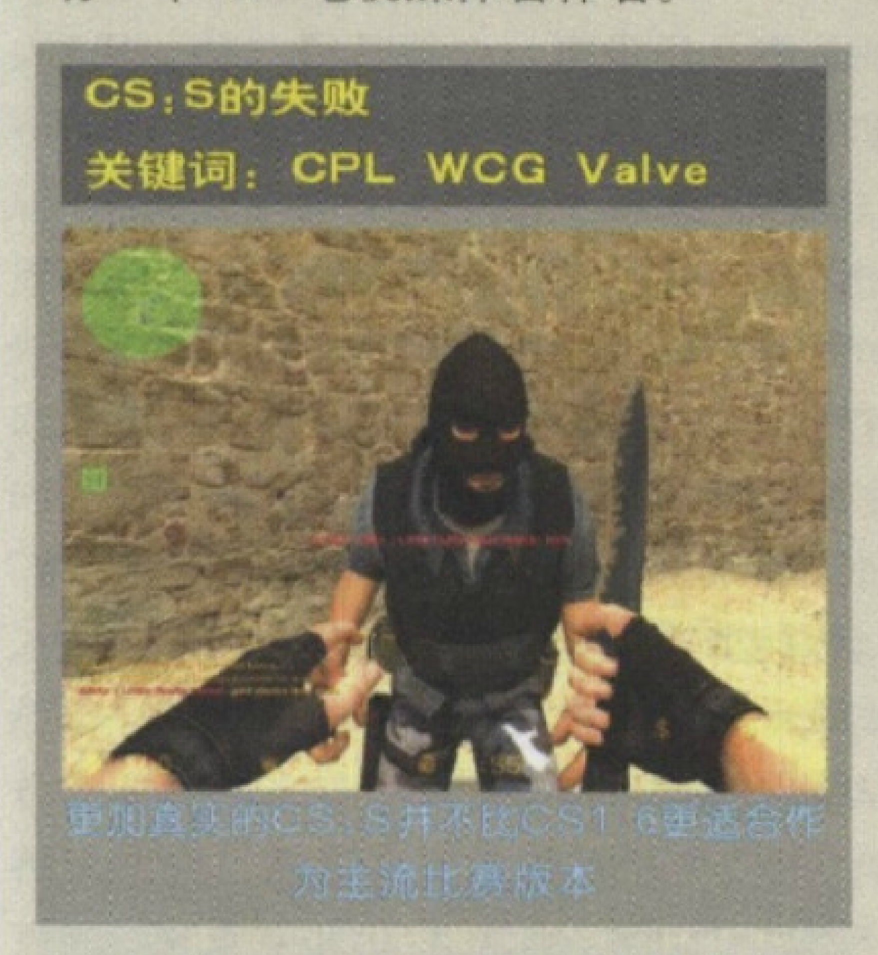
每个国家只能派一支CS队伍参加比赛的限制使WCG的影响力受到一定影响，让真正意义上的全球电子竞技盛会光环落在了ESWC和CPL的头顶。2005年CPL将其夏季锦标赛的日程设置在7月6日～7月10日，这样就同ESWC2005世界总决赛的比赛日期7月5日～7月10日相冲突。作为CPL的CEO，Angel Munoz做出了这个强制性的决定，电子竞技界的分水岭也从这里开始。对于职业战队和追随他们的玩家来说，这是一个难以抉择的取舍。两项赛事都吸引着全球无数玩家，但是相同的比赛日期会使得CPL和ESWC的参赛和观看人数一同大量减少，这对电子竞技的发展来说，并不是一件好事。

作为全球职业电子竞技的领导者，CPL一直以世界第一赛事自居，然而ESWC的兴起对CPL的地位构成了巨大威胁。这次Angel Munoz代表CPL做出的举动，将其垄断世界电子竞技

的野心昭示无遗。电子竞技目前在专业度和市场规范度上有很大不足，在这样的背景下，自由竞争是比垄断更好的出路，尤其是赛事的垄断不利于更多电视媒体的介入。毕竟一项大型电子竞技赛事和任何传统体育项目都是一样的，只可能有一个TOP电视媒体合作者。

CS：S的失败

关键词：CPL WCG Valve



更加真实的CS：S并不比CS1.6更适合作为主流比赛版本

虽然ESWC在奖金上无法和CPL抗衡，但ESWC选择了CS1.6，事实也证明了ESWC的选择是正确的。ESWC的成功和CPL夏季锦标赛、WCG的失败对比表现出了CS1.6比CS：S更适合比赛，更符合选手和玩家的口味，至少现在是这样。CS1.6拥有着庞大的追随者，即使是现在，仍然有更多的年轻人不断地投入到这个群社当中来。而在CS：S方面，Valve和CPL、WCG正在努力使其成为一个群体的迁移路径和成为基于团队的FPS竞技项目的标准。作为CS的开发者，Valve当初肯定没有想到一个Half Life的MOD能上升到电子竞技的领域，受到如此多的玩家关注。而在今天，Valve对CS1.6已丧失了兴趣，其关心的只是如何将CS：S变成主流。产品的控制权在Valve手中，这种影响是无法消除的，选手和玩家只能通过自己的抗争来延缓这个过程。总会有一天，CS：S将代替CS1.6，就像CS1.6代替CS1.5一样，但这将是一个很漫长的过程。如果各大赛事和Valve强行加快版本变更的进程，会非常不利于CS的推广和发展。

CS作弊日益泛滥

关键词：CuZ CDD



CuZ（左一）和CPL历史上的悲剧人物Funk（右一）在一起，他自己也成了电子竞技发展中的反面标志性人物

2005年4月初，从北美CS赛事中传来一条令人非常震惊的新闻：著名的CS选手，原DIE的王牌队员CuZ因为在CAL-P级别比赛中有作弊嫌疑而被CAL官方正式禁止参加比赛。在2003年的CPL夏季赛和冬季赛上，CuZ带领DIE战队取得了第5～第7名的好成绩，出色的个人能力也给广大CS玩家留下了深刻印象。难以想象如此著名的一个职业选手，竟然会在一个线上赛事中作弊。一直以来，CAL作为北美最庞大的线上联赛，其比赛结果一直存在争议。2004年底，新的作弊软件CDD（使用者可通过它用假CD代替真CD）导致欧洲著名赛事ESL分级赛暂停，而在早些时候，赛事组织者还以为CD可令众多的作弊者无所适从。2005年新成立的大型线上联赛CEVO由于无法杜绝作弊，面临停办的危机。作弊日益泛滥已使国外线上比赛处于一种将要崩溃的状态，如何杜绝线上联赛作弊已成为CS领域眼下必须解决的问题。希望中国的玩家为了CS的明天拒绝作弊，不要出卖自己的灵魂去侮辱CS！

WEG横空出世

关键词：崛起 财政危机



凭借巨额奖金吸引到世界精英选手参赛是WEG迅速崛起的关键因素

2004年WEG中韩电子竞技对抗赛的成功，让韩国人看到了开拓中国市场的希望。2005年初，丁一熏先生和WEG倡导的全球性联赛终于成为现实。2005年初，世界范围内的WEG联赛开始运作，3个赛季后WEG凭借韩国人特有的电子竞技理念和大量资金的投入，成为与世界三大赛事分庭抗礼的第四大赛事，这可说是一个奇迹。当然，WEG也非一帆风顺。第三赛季比赛开始前，大量选手表示依然没收到第一和第二赛季的比赛奖金；同时，负责WEG北美区事务的著名职业经理人Siege宣布离职，并揭露出WEG由于投入巨大，已入不敷出，陷入了财政危机。传言让WEG受到了重创，大量欧美战队宣布放弃第三赛季的比赛。好在随后WEG得到了韩国CJ集团20亿韩元的巨额赞助，并宣布了多项改革措施，才遏制住了选手抵制比赛的势头。最后就是，第三赛季wNv的夺冠也让WEG的影响力在中国上升到了一个新的高度。WEG现在面临的一个重大问题就是如何在韩国提高影响力，从而让雄厚的实力得到充分的展现。

亚洲CS全面崛起

关键词：wNv Lunatic



wNv和Project金师决赛让欧美CSer第一次成为大型赛事决赛的看客



Lunatic凭借出色的表现得以和SK在CPL决赛中一决高下

wNv于2005年底在WEG3上为中国也为亚洲拿到了第一个世界冠军，另一支中国战队AS虽然因为种种原因现

已解散，但其在WEG上突出的表现有目共睹；而韩国的Lunatic以两套阵容分别在ESWC上获得第四、在CPL上获得亚军，另外一支韩国劲旅Project也在WEG3上大出风头，尤其是击败NIP闯进决赛更让欧美CS战队为之一惊。在著名电子竞技网站Gotfrag公布的权威世界CS战队排名中，这几支亚洲战队多次进入了前10，wNv甚至攀升到了第三的位置。这些都是亚洲战队在2005年全面崛起的表现。值得注意的是，以wNv为代表的中国战队，在个人能力和集体对抗上已完全不逊于欧美强队，但在战术的制定上还有提高的空间；而韩国战队恰恰在战术制定上显示出了刻苦钻研的风格。双方目前都已发现了这个现象，如果能互相吸取优点并加以强化，相信2006年亚洲CS战队将更加强大。

CPL世界巡回赛差强人意
关键词：PK 新加坡



10. PK的唯一意义就是让VoO（左）和Fatal1ty（右）成为2005年收入最高的两名选手

当CPL决定把PainKiller（以下简称PK）这款游戏作为其世界巡回赛的主打项目时，大多数人对此持有怀疑态度，因为实际上PK并没有多少支持者。而最后的结果也证明了PK并不是一个明智的选择，一年的世界巡回赛完全成了30多个PK选手的比赛。从2004年的DOOM3，到2005年的PK，再到2006年的Quake4，CPL开始影响玩家对游戏的选择。虽然有着巨额奖金的帮助，但这种影响对于电子竞技的推动作用并不大，毕竟PK项目的基础玩家群体太薄弱。另外就是CPL总部和世界巡回赛各站的承办者沟通得并不是很全面，比赛在多个国家都出现了一些问题。尤其在2005年10月的新家坡站上出现了“wNv作弊风波”，让CPL又一次站在业界的风口浪尖上。

韩国MBC“魔兽”联赛黑幕事件
关键词：DayFly ChangJae-Young



11.“天才暗夜”FreeDom是MBC黑幕事件最大的个人受害者

2005年3月初，在被公认为电子竞技职业机制最完善的韩国，爆出了电子竞技史上最大的丑闻：著名的前魔兽职业选手DayFly在自己网上的个人日志里，公布了关于MBC联赛工作人员ChangJae-Young操作MBCPL联赛的黑幕事件。其主要内容是ChangJae-Young利用其在MBC工作的职权，私自篡改了游戏单位的相关数据，使得ORC被加强，NE被减弱，并以此来操纵MBC比赛结果。事件爆发后导致两名著名选手EvenStar、FreeDom对魔兽界失去信心，先后离开了魔兽。全世界各大竞技网站和论坛里更充斥着对此事件的激烈反应，所有的人都无法想象，那些让无数Fans虔诚崇拜的偶像竟然是为了商业利益而由黑幕操作出的产物。而且DayFly公布事件，正值MBC PL5刚刚完美结束，PL6的预赛即将开始时，被揭发出的黑幕对此比赛发展造成了重大打击。韩国魔兽联赛在星际联赛的压制下生存得很艰难，很多韩国选手都已开始考虑来魔兽气氛比较好的中国打职业联赛。

韩国星际职业联赛再现辉煌
关键词：战队联赛 BOXER



1 日益兴盛的战队联赛吸引了大量观众，逐渐成为主流的星际比赛

2005年，韩国星际职业联赛迎来了创建后的第三次高峰。经过精简后的两大个人联赛OSL、MSL面貌焕然一新。逐渐成熟的战队联赛不但让各俱乐部的生存有了保障，更吸引了大量观众。在SKT战队和KTF战队之间进行的战队联赛上半赛季总决赛，创下了现场12万人的电子竞技比赛观众纪录。同时，以BOXER为代表的星际职业选手，在韩国已达到甚至超越了传统体育项目选手的地位。BOXER受邀参加各种社会公益活动，OSL个人联赛中夺冠的Anytime在比赛的第二天成为所有传统报纸的头版头条。这些都证明了星际选手的个人影响力达到了一个新的高度，更表现出了星际职业联赛在韩国不可替代的地位。

各种媒体和硬件厂商大力介入电子竞技领域
关键词：MTV ESPN Intel NVIDIA ATI



所有世界电子竞技大赛的现场都有Intel、NVIDIA等硬件行业巨头的标志

2004年CNN现场直播了WCG2004总决赛，为传统媒体的介入开了个好头。2005年世界著名的娱乐电视台MTV和专业体育电视台ESPN，分别报道了一些重大比赛如CPL和ESWC的盛况；而拥有专业游戏媒体的韩国，更全程直播了WCG的比赛。对于硬件厂商来说，电子竞技是潜在巨大商机的载体，正确地进行相关商业营销，能得到巨大的回报。ATI在2005年初宣布取代NVIDIA成为SK的首要赞助商，显示了它全面介入电子竞技的迹象；NVIDIA和Intel则在原有基础上加大了对各大赛事的赞助力度；其它一些小厂商也开始接触和投入电子竞技。这些都反映了电子竞技发展的迅猛势头。P



本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上一张以上的说明性配图，欢迎图片解说型技巧的投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

PES5——做一名进攻组织者

■四川 秦国强


斜45度传球1


斜45度传球2

实况足球欧洲版发展到第5代，对现实中足球的物性模拟已达到了相当的高度，因此，在游戏中我们完全可演练出现实中的战术。下面笔者就为你介绍一些在进攻中常用的战术与键位操作方法。

边路长传进攻是初入实况的玩家常用的战术，特别是当自己拥有速度快或长传精度高的球员时。但在边路进攻时，突破的方式和传球方法却又有多种选择。对于斜45度的长传，应尽可能多地通过观察小地图上球员的站位来选择传球的高度和速度。按住L1+1次长传键用于传高空慢球，通常适用于身体平衡高的柱式前锋争顶头球摆给后插上的球员，然后灵活地选择分球或远射。按住L1+2次长传键用于传低空快球，适用于插上速度快，进攻意识强的前锋，接球后可直接选择突破打门。而按住L1+3次长传键，则可传出高速地平球，通常前锋接球后既可选择突破也可横向一拨，传给中路的队友，从而起脚远射。当然还有一种斜45度长传方法也是很有效的，首先让一名球员往底线带球，假装下底传中，当观察到小地图中，自己的队友上来助攻时，把球后磕给队友，然后双击长传键，则接球队员利用皮球的惯性往往可传出高速且旋转的长传。而对于下底的长传，因为无需控制力量，则可直接根据己方前锋跑位的不同而运用以上3种长传方法，就可完成（以上所说的2次或3次长传键是指快速连击2次或3次长传键）。


中路直塞1

对于实况的高手而言，则更注重传身后球，也就是常说的直塞传球。而直塞球也分3种：中路直塞，边路直塞以及边路45度直塞。3种直塞球中，中路直塞是最难于掌握的。因为前锋在接球的瞬间很容易落入越位陷阱当中，所以合理地选择传球时间尤为重要。选择中路直塞时，玩家应该尽可能多地了解自己前锋的各种属性，如进攻意识、速度、带球速度、身体平衡、反应速度、反越位能力等几种重要的属性特征（这是你选择直塞接球队员最重要的指标，因为它们决定了你后面处理球的方式）。然后观察其在小地图当中的位置（将关系到传球是否造成越位），在其启动的一瞬间，即己方的前锋即将从外侧超过防守球员向里突破时，按住L1+直塞键，就很容易传出如手术刀般的直塞球从而撕开对手的防线。特别是当对方使用平行站位时，前锋接球后就直接面对守门员，从而直接起脚打门，而如果对方有拖后保护的球员，则可选择挤靠防守球员强行打门或使用扣球传中。


中路直塞2

边路直塞是相对较简单的直塞方式，且也不容易造成越位。当己方球员在边路带球（一般不需要加速带球）从屏幕上观察到自己边路球员有向前的进攻意识时，则可按住方向键+直塞键完成边路直塞。如果自己的边路球员有很强的进攻性，就可选择向里突破后打门或加速突破后传中。

45度的直塞也是较难掌握的。需要玩家有很强的大局观和善于观察小地图的能力。传球时间的选择显得更为重要。玩家在进攻时，应该洞察出对手的空档，在进攻中运用比赛节奏的停顿打乱对方的防守，趁机传出45度的直塞球（这种能力需要玩家通过长期的训练培养）。在抓住机会后，就可按住L1+直塞球从边路向中路传出斜45度直塞，而这时，前锋所需做的只是冷静地将球送入球门。


中路直塞3

《东部前线》心得一则

■浙江 何琦

《东部战线》是一款非常不错的俄罗斯FPS游戏，虽然目前只有俄文版，不过只要玩过《使命召唤》《半条命》系列，就能很快对本作驾驭自如。

游戏的难度不大，最让人伤脑筋的敌人要数独眼龙“暴风战士”（游戏中总共有3个），不断释放出“长了眼睛”的旋风会与你死缠到底，想要躲避是根本不可能的，就算打开精神防护罩也是徒劳，好在这些家伙防御力超低，抓紧时间大步上前把他们打成筛子（图1）！



图1



图2

最终BOSS确实是个厉害的角色，一名经过改造的战士，有3种攻击手段：最远采用投掷手榴弹，中距离会发射飞弹，近距离则改为重机枪伺候。最终的战斗在一间“回”字形实验室中展开，BOSS居中站立并且不停地向你开火。开始时玩家处于一个弹药补给室，凭借有利地形和充足的补给，我们可顽强地挺过第1回合（BOSS会被打得蹲下，全身由防护罩包裹）。等到补给消耗殆尽，我们可前出至外围的走廊，借助走廊上的矮墙作为掩护，继续给予BOSS重大杀伤。接下来的一回合就没必要躲躲藏藏的了，有实验室内大量弹药补给为我们撑腰，直接送BOSS回德国老家吧（图2）！

TFT兽族克制风德流战术一则

■山东 范晨

暗夜精灵对抗兽族时风德流是最常见的打法，经过Spitit_Moon的改进，风德流更成了对抗ORC的杀手锏。连兽族皇帝4k.Grubby也先后败给了Spirit_Moon和Short的风德。虽然1.20版后灵魂行者被加强，但面对风德大队加上兽王，地精修补匠等中立英雄的召唤技能仍然很难突破。笔者研究了一种克制风德的打法与大家分享。

祭坛→地洞→兵营→商店开局，首发剑圣，出2～3个步兵后迅速升级2本。在这段时间内剑圣和步兵的主要任务是通过骚扰牵制住对手，最大限度地耗费对方的资源、魔法，尽量杀死敌人的弓箭手（图1）。同时自己建筑的摆放也要讲究，初期地洞是唯一的防御建筑，在没有太多兵力的情况下地洞的防御非常关键。



图1



图3



图2



图4

2本完成后立刻雇佣黑暗游侠做第2英雄，第1技能升级静默。放下双兽栏生产狼骑士，并造一个法师塔训练4个透明牛。在对方大师级风德成形之前，剑圣带兵骚扰牵制对方发展，尽量杀死敌人未成形的风德部队（图2）。黑暗游侠则迅速MF攀5级以拥有3级的静默。MF地精商店一定要购买足够的无敌药水和群补。交战时黑暗游侠第一时间使用无敌，在风德没有分散开时使用静默，能将大部分风德魔法封死。如果有的风德没有被静默，刮风时可用4个透明牛驱散（图3）。用狼骑士的网锁定没有被静默的风德将其击毙，这样不断使用静默技能，不能释放魔法的风德几乎就是兽人的经验了。注意，每次交战都要首先释放静默，当对方兵力空虚时给予致命一击，可直接率领狼骑大军直取暗夜的风之古树，狼骑士的攻城攻击模式可给建筑和无甲部队造成最大程度的打击（图4）。

此战术的核心是黑暗游侠，因此有3点非常关键。1.要速攀2本，初期兵力肯定不足，第1英雄剑圣的骚扰牵制就变得异常重要。2.黑暗游侠要迅速升级，需要双线操作能力，在剑圣骚扰的同时黑暗游侠以最快的时间、最小的损失升级。3.必须保证黑暗游侠的安全。一旦暴露战术，对方会在第一时间将黑暗游侠刮上天，所以一定要不停使用无敌药水以及静默。一旦黑暗游侠死亡了，这个战术就无法实施了。此战术还有一个局限是，只能在带有酒馆的地图上使用。兽人要克制暗夜风德流的禁锢还要靠自身的不断努力，ORC GL！

《鬼武者3》VS森兰丸心得



■浙江 何琦

作为BOSS的森兰丸在《鬼武者3》中多次登场，要过他这关还得费玩家们的一番工夫。

1.森兰丸。初次遇到一脸纯真的森兰丸，出招速度慢且硬直时间长，使用弹一闪几下就可搞定（图1）。

2.幻魔森兰丸。第2次碰到森兰丸可就不好对付了，由于幻魔化之后的动作非常灵敏，战斗时一直跳个不停，除了突然前冲砍杀攻击，还能后空翻发射冲击波，因此要对付他不能跑直线，而且连续一段攻击之后必须马上进行防御，挨打后的森兰丸会有魂掉出来（切忌贪小便宜），趁他忙着吸魂的时机，用战术壳好好招呼这小子。

3.幻魔森兰丸。第3次也是最后一次出场的森兰丸，敏捷方面与先前有过之而无不及，并且擅长回避攻击。攻击方面这回又多了蓄力攻击和地面冲击波两种新招，主动进攻基本上伤不到他一根汗毛，反而会被他找到破绽，所以利用积极防御来寻找森兰丸的弱点（或干脆直接变身为鬼武者），不过还要注意蓄力攻击是不能防御的（图2）。



图1



图2

TFT围杀的艺术



■新疆 nesonic

围杀是魔兽中一个常用的技巧，大致可分为两类：技能定位围杀与技能非定位围杀。下面依次来说明一下。

技能定位围杀

此种围杀方法是围杀技巧中最基本、最容易的围杀方法，它是基于单位的定位技能的围杀方法，在魔兽中拥有此种技能的单位很多，如山王的风暴之锤、老鹿的缠绕、狼骑的捕捉、恐惧的睡等。具体操作如下：将你的部队编队，并将队形功能关闭，对围杀对象使用定位技能，然后用自己的兵种配合键盘上的“M”键向前尽力围堵。虽然此种围杀方法较为容易，但新手也需要多加联系，特别要注意的是关掉队形功能。

技能非定位围杀

也可将此种围杀称为“减速围杀”，其意义是利用单位技能或攻击特性，达到减速的效果，对围杀对象围堵后将其杀之，由于围杀对象没有被定位，所以大大地增加了围杀的难度。拥有此种技能的单位也很多，如守望者的毒标、巫妖的冰、娜迦的冰箭、人族女巫的减速技能等。使用此种围杀的技巧在于，将放技能的单位和围杀单位分为两队，在围杀对象被减速后要迅速去围堵。值得注意的是，在围杀对手英雄时，由于英雄受魔法的时间会减半，所以要不断地释放技能。此种围杀也可看作是一个简单的双线操作。

一些其他围杀方法

有些单位的技能或物品虽然不能达到定位或减速的效果，但有时也可用来围杀。下面简单介绍几个。

地精修补匠口袋工厂围杀法。此围杀方法只适用于围杀大型单位或英雄，如兽王、深渊领主等。此围杀的技巧在于自己的围杀单位在不够数量的情况下突然给予对手围堵，在对方的后方放下口袋工厂，然后迅速配合单位围杀。此方法需要一定的操作和合理的编队，还要多加练习。

吹风围杀法。此围杀方法可通过物品或NE族TC的飓风技能实现，使用吹风将围杀对象吹起来，从而达到定位的效果。具体围杀方法前面已说过了，这里就不再重复。

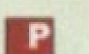
镜像围杀法。此种围杀方法虽然不是很常用，但这确实是初期缺少单位的情况下比较好的围杀方法（笔者曾见到一高人利用BM的分身和幻象权杖在没有其他兵种的情况下成功围杀对手的血法）。此围杀方法难度较高，需要很高明的操作才能给予对手突然围杀的效果，不推荐新人使用。



图1：利用英雄定位技能，将其围杀



图2：利用减速技能围杀



图3：出其不意地将对手围而杀之



图4：飓风物品、技能的使用

本期推荐补丁

下载网址：http://patch.ali213.net/

《金刚》+《黑客帝国》+《哈利·波特与火焰杯》+《侠盗猎车手》游侠动作游戏精华补丁攻略集

该精华补丁攻略集包括了游侠论坛动作冒险游戏专区里的各种补丁及修改器和攻略指南。感谢游侠超版richie696整理，感谢游侠论坛众多网友的精心制作及无私提供。

《极品飞车——无间追踪》（NFS：Most Wanted）游侠精华补丁攻略集

游侠论坛赛车游戏专区经典攻略+补丁+修改器合集。感谢游侠论坛版主richie696，感谢游侠论坛众多网友制作及提供。

NBA live 06+FIFA 06游侠EA体育游戏精华补丁攻略集第三版

游侠EA体育区论坛上最经典的各种补丁和修改器及攻略。感谢游侠论坛版主CharlieGST整理，感谢游侠论坛众多网友的制作及提供。

《鬼武者3》（Onimusha 3）精华补丁攻略合集

游侠论坛上最经典的各种补丁攻略，包括"特典"全开存档2款、属性修改器3款、电影字幕等补丁4款、全攻略宝典等。感谢游侠论坛版主暗夜星辰整理，感谢游侠论坛众多网友的制作及提供。

《波斯王子3——王者无双》（Prince of Persia the Two Thrones）精华补丁攻略合集

本合集包括通关存档2款、属性修改器第6版、全攻略宝典第2版等。感谢游侠论坛版主暗夜星辰整理，感谢游侠论坛众多网友的制作及提供。

《文明IV》（CivilizationⅣ）v1.52升级档免CD补丁

《南梦宫50周年纪念合集》（Namco Museum 50th Anniversary）免CD补丁

《极品飞车——无间追踪》（NFS：Most Wanted）v1.3升级档免CD补丁

《足球经理2006》（Football Manager 2006）v6.0.2升级档修正免CD补丁

《幽浮——余波荡漾》（Ufo：Aftershock）v1.2版升级档免CD补丁

《英雄萨姆2》（Serious Sam 2）v2.066版升级档免CD补丁

《橄榄球联盟2》（Rugby League 2）免CD补丁

《澳式橄榄球2005》（AFL Premiership 2005）免CD补丁

《战锤40K战争黎明之冬季攻势》（WarHammer 40000 Dawn of War Winter Assault）免CD补丁

《超人特攻队》（The Incredibles）免CD补丁

《过山车大亨3——野生动物园》（Roller Coaster Tycoon 3 Wild）免CD补丁

《疯狂青蛙赛车》（Crazy Frog Racer）免CD补丁

问题交流 《明星志愿3》 客座专家：fly

问：跟威尔的代表结识后还是不能和威尔合作，有人能讲讲如何和威尔合作吗？有什么条件？

答：7月以后，找到威尔的代表解释过后（解释时选第二个选项），没多久威尔的代表来公司指点迷津。接着路风先拿满3张国际认证，再来的是曼君，年底前威尔的代表会再次在公司出现（这次要选第一个选项）。然后路敏拿到舞蹈认证，这样就可和威尔合作了。

问：如何还贸总钱？我想要主动还之前借的301万，请问要怎么找到他还钱？

答：要是他来要钱时还没钱还，就只能等到钜子经纪场景开启了。那时就可去找他还钱，不过会还给他更多（我还了2000万）。

问：欧怡青怎么回不来？我让路风去欧洲找她，结果当周就跟我说她爸爸不答应他们交往，最后没下文了，怎么会这样？

答：之前她和你谈话的时候都要选择支持她回欧洲的选项，比如"很高兴和你合作之类"的；记者问时也要说她会回欧洲。然后她会要求开一场告别演唱会（有CG），还有她和路风在那之前有一些对话要去19号开启，最后在她离开前要触发纪翔试图说服她留下的事件（我是在怡青录音时去EAMI2楼探班时触发的）。这些条件都达到的话应该就可以了，再试试看吧。

问：昆仑仙境需要的东西去哪儿找？拍昆仑仙境的清单中包括：昆仑仙境、如意金箍棒、真虹纱羽、九尾狐皮裘。第一个我有了，但后面3个真是让我头大。

答：1.昆仑仙境：参加电视节目录影的赠品，出国塞外3次会引发剧情，然后找路老爹，等他说关外有人影，然后接外景主持节目得到。

2.真虹纱羽：巴黎精品店可以买到。

3.如意金箍棒：开罗商店可以买到。

4.九尾狐皮裘：常光顾日本，旅行社送的赠品。

前文介绍： 有一条凶猛的龙，就有一个更凶猛的杀龙的战士。雷文要去杀龙，他不仅有勇，更有智谋，用一个金属雕像打开了通往龙人聚集的巢穴。激烈的战斗中，雷文和大龙阿卡内娅相遇。雷文举起了他的剑，一个名字却涌上心头——帕奥拉，遥远的故事……

杀龙

邂逅篇

■北京 文舟

从前，雷文喜欢在村外的小木桥上垂钓，拿着爸爸为他做的鱼竿，光脚坐在桥桩上，一钓就是大半天。萨纳河冲出茂密的银月森林，在转弯处变成静谧的小河湾。穿越树林的风徐徐吹拂着他的草帽，肥美的鲈鱼和他有不解之缘，总会装满他的鱼篓。

有一天，有个姐姐好奇地在他背后张望，用甜美的声音问道："这就是钓鱼？这样就能抓到鱼？不用弄湿衣服也能抓到鱼？"

"是啊，这样就不用跳到河里了。"女人就是这么聒噪，雷文没好气地说着，嘘了一声，"安静！说话的声音会把鱼吓跑的。"

"哦，安静，安静。"对方闭上嘴，很有耐性地站在他身后，想要等着看鱼上钩的样子。今天不知道是怎么了，自从那个姐姐来了，鱼就不肯再上钩。对方很不安分，开始东张西望，在原地踮着脚跳来跳去。所以雷文说："你就不能安静点儿？"

对方则回答："真没意思。"

"钓鱼就是要有耐性。"雷文说，"河川之神会赐给一个好钓手超乎想象的收获，作为耐心的回报。"

这时候钓竿一沉，雷文用力一抬，一只破靴子呼啸着跃出水面，湿漉漉地落进雷文手里。雷文看了看，随手丢在身后，重新下了鱼饵。

"哦，一只链甲靴！"柔美的声音惊叹道，"我还以为只有鱼会上钩。"

"闭嘴。"没过两分钟，雷文一抬手腕，另一只链甲靴如出水芙蓉涌现。他把靴子摘下来，和上一只一样抛到身后。"耐性。"他嘀咕了一句，重新甩竿。就在钓竿甩出的瞬间，他就觉得自己钩住了什么更加沉重的东西。

"我要走啦，这样的事情真无聊。"女孩摆了摆手。

"上钩了！一定是个大家伙！"雷文兴奋地喊着，用尽全身力气往上提，鱼竿都险些被拉断，一个黑乎乎的细长影子呼啸而出。他一声惊叫向后倒去。身后软软的，他倒在一个柔软的怀抱里，随即对钓上来的东西吃了一惊：那是一把剑！

"出现了！大十字军之剑！"女孩子的声音像是见了鬼一样。

而他没有见到鬼，他见到的是他这辈子都没见到过的漂亮女人——精灵女人。她穿着柔软的布制衣裙，却拎着一把剑，她是个魔法剑士。就像是蜜蜂钻进了香甜的花蕊中，他扬起头迎向一张面孔的下半截轮廓。从很近的角度，突然就觉得自己醉了，为自己还是个孩子而感到羞惭。

那是他第一次遇到帕奥拉。

"河里怎么会钓出来剑？"帕奥拉诧异得喘不过气来。

"这把剑么……"他看了看那沉重的东西。比他个头还高的一把剑，最强壮的男性战士也需要两只手来挥舞。用宝石装饰着的没有鞘的剑水淋淋的，异常冰冷。他犹豫道："河川之神的礼物，送给你吧。"

"送给我？"帕奥拉显得相当惊讶，随即她摇了摇头，"不，这是属于你的。你不认得这把剑么？"

"不，我是渔夫的儿子。"

他们发了会儿呆，帕奥拉说："河川之神厉害么？"

于是他们就这样认识了。帕奥拉说："我来教你用剑，你来教我钓鱼怎么样？"

"你会用剑？"雷文大笑，不相信地摇了摇头。"不，算啦。"他说，"我可不是用剑的料，我看你也不像。不过我可以教你钓鱼。"

他望着眼前娇滴滴的人，洁白的皮肤就像是牛奶一样细腻。要是这样的一双手被剑柄磨得粗糙，才是得不偿失的错。



“人不大，口气倒是不小。”帕奥拉轻轻地敲了一下他的头，他有些不好意思地笑了。

那一天，萨纳河畔的风轻轻地吹拂着，从树林里传来绵绵的涛声，一丝一丝地在雷文的心海里推波助澜。

他用简单明了的动作给帕奥拉示范如何下鱼饵，给她讲鲈鱼的故事，让她看他甩竿时灵巧的手腕。不过那天很诡异，鲈鱼似乎在惧怕着什么，就是不肯上钩。这让雷文多少有些难堪，幸好帕奥拉兴致勃勃。

“钓鱼果真是很难呀。”她这么说，路过的鲈鱼全都悄悄地跑了。

一整天只有早上钓起来的那几条鱼，除了大十字军之剑外就毫无收获。他们不停地钓起一些破烂，到后来连破烂也没有了。对于鲈鱼运的覆灭，帕奥拉是这么理解的：“钓到大十字军之剑把你的钓鱼运用光了。”雷文也只好承认。

“不过这把剑很好么？”

“那当然。”帕奥拉用一种挺复杂的表情望着他，所以雷文想，其实她很想要那把剑。剑身上的宝石应该不是假的，喜欢宝石是女人的天性。不知道为什么，雷文觉得自己不该要那把剑，他对剑本身和依靠捡来的东西发笔横财都毫无兴趣。

“我请你吃烤鱼吧。”雷文说。其实作为一个钓手，烤鱼的时刻才是最幸福的。

由三块石头砌起来的“炉灶”是雷文每天用来烤鱼的，那经常是他的午餐方式。他备有齐全的小料——胡椒粉和盐巴。他用小刀将鱼麻利地收拾好，在水里洗得一干二净，还将香草塞进鱼膛，然后穿在桂树的新枝上，在篝火上烤成金黄色。

当鱼在白色的烟雾中散发出迷人的香气，帕奥拉表现得极其兴奋，除了一脸期待地咽下口水之外，肚子也偷偷地叫了两声。这让雷文多少有些得意。当烤好的鱼递到帕奥拉手里，雷文细心地提示她不要着急，她却毫不在乎地将鱼塞到嘴里了，一面发出愉快的声音，一面贪婪地吞咽，然后说：“好吃！”

雷文没有注意到，她并没有吐出任何鱼刺。他们愉快地笑着，共同分享这份快乐。

或许是鱼的香气传得太远，几个骑马的人缓缓地靠了过来。雷文的笑声戛然而止。他看见对方发亮的骑士长靴和斗篷下面的银剑柄，那些人不是普通人，而他们的眼光在帕奥拉和那把大十字军之剑间来回扫视。然后为首的人说：“我们可以坐下来吗？赶了好远的路，我们需要篝火，这可以让我们省下很多的力气。”

“请便。”雷文小心翼翼地说着让出些地方，仅仅是出于礼貌，但是显然有些不太舒服。他知道这是他们的托词，或许他们想打美丽的帕奥拉的主意，也或许他们在觊觎那把剑。对于自己的行为，他们显然也不打算掩饰。他们翻身下马，毫无礼貌地盯着帕奥拉，又贪婪地望着那把剑。

“我们得走了，篝火留给你们。”雷文下意识地拉了帕奥拉一把。

“银月精灵的公主爱莲娜失踪了。”那为首的人突然这样说着一些不搭边的话，发亮的目光却死死地盯着帕奥拉。“她奉命将大十字军之剑送往皇城，但是她在路上失踪了，护送她的人都死了。精灵王有意联姻，她原本可能会成为我们的新王后，这是我们离开王城，长途跋涉的原因。”

“不知道你在说些什么。”帕奥拉将吃完烤鱼的小树枝丢进火里，砸起数量令人惊讶的火星，飞散在风中。她冷漠地说：“又不是只有爱莲娜才是精灵女人。”

“不介意的话那把剑给我们看一下吧。”那男人突然咄咄逼人地这样说。

雷文有些犹豫，但帕奥拉的态度很坚决，“我们很介意。”她拉着雷文站起来，“我们也该回家了。”她拖着雷文头也不回地离开了，这突破了他们的友善程度，进入了一个更加亲密的领域。雷文对此自然没有异议，只是他扭头往回看的时候，那些人一直在似笑非笑地盯着他们。

“你得把剑藏在让人找不到的地方，就连你的父母都不能让他们知道。”帕奥拉严肃地对他这样说。

“为什么？”雷文有些困惑，“如果这把剑是国王的，我就应该交给他们。”

“不，这把剑是你的。”帕奥拉捧着他的脸，很认真地说，“这是河川之神赐给你的，是命运的安排。”

“你说的话我不太明白”，雷文有些茫然，“不过你说的我会听。明天你还会来和我一起钓鱼么？”

“当然。”帕奥拉的回答让他心花怒放，“我还没有钓到一条鱼呢，不介意的话，我会天天来找你的。”

“那明天我还在那里等你。”雷文兴高采烈，“我得回家去了，爸爸妈妈该着急了。对了，你住在哪里？”

“我是精灵，当然会住在树林里。”帕奥拉的眼睛对他眨了眨，“这是我们之间的秘密哦。”

雷文于是高高兴兴回了家。对于他的空手归来，父母只表示了略微的惊异，但是没空理会，因为他们的注意力在别的事情上。

父亲皱起眉头说：“明天别去钓鱼了。附近出了可怕的事，死人了。护送银月精灵公主的骑兵队被野兽杀了，尸体被丢进河里，就在上游不远的地方，领主很生气。”

“那和钓鱼有什么关系？”雷文不解。

“是条龙，很大的龙！有人亲眼见到，尸体的盔甲都被咬穿了。那牙齿印有茶杯那么粗，只能是条龙！”

“怪不得我今天钓不到鱼，老是钓到破靴子、破帽子。”雷文有点儿明白了，“没有钓到尸体就算走运了，不过我知道银月精灵的公主没有死哦。”他故作神秘地说，“她就像是天上的银月那么漂亮。”

“你怎么知道？”

“她下午还和我一起烤鱼呢。”

“胡说八道！”

雷文哈哈笑着，睡觉去了。对于父亲的嘱咐，可没有放在心上。第二天一觉醒来，他拿起渔具悄悄跑出去。村口那里围了一大群人。他纳闷地挤进去，吃惊地看见了几具扭曲的尸体，是昨天晚上那几个骑士！他们双目圆睁，仍流露着临死前的恐惧。他们的身体已被巨大的牙齿穿透，甚至有些残缺不全，有的人还失去了手臂。

“龙！”村里的人惊恐地说，“有龙在我们的村子附近！”

“昨天夜里丢了一头牛，一定是被龙吃了。”有人信誓旦旦，“据说听见很大的声响，只是一下子，牛就叫了半声！我敢肯定是龙，很大的龙！”

总之，他们对雷文说：“今天不让去那边。领主会派人来调查的。据说，龙就藏在附近的林子里。”

“林子里！”雷文担心坏了。不让出村，这显然难不住雷文，每个像他这个年纪的孩子都至少知道七八条偷跑出去玩的路。他气喘吁吁地跑到小桥上，四下张望，呼喊：“帕奥拉？你在么，姐姐？啊！”

一只手突如其来地在他背后拍了一下，他可真是一点儿也没有察觉。帕奥拉笑嘻嘻地站在他身后，等着他叫出来。不过他终于还是忍住没有叫。“帕奥拉，这附近有龙！”他提醒。

“嗯，嗯，我知道。”帕奥拉愉快地原地跳跃着，给他一个出乎意料的回答。

他惊讶地问：“你不担心么？”

“有什么好担心的呢？”帕奥拉催着他，“不用管它啦，快，我们开始钓鱼啦！”

鲈鱼运果真是丧失殆尽了。这一天，还是钓不到鱼，雷文觉得空前沮丧，但是帕奥拉似乎并不在意。真的是很奇怪，不但帕奥拉自己钓不到鱼，就是雷文也一样钓不到。

“我想吃烤鱼。”她说，“既然钓不到，就按照我的法子来吧。”她说着扑通一下跳入河中。雷文吓了一跳，“快上来！”他说，“现在是四月，这河水很冷！”突然间，他看见惊奇的景象，鲈鱼从河里蹦出来了，整个河面就像是开了锅。起初是一条，然后是十几条，二十几条，只是一会儿，上百条鲈鱼拼命地往水面上跳跃，整个一片水域都沸腾了。扑愣一下，甚至有一条鱼跃上岸来，碰到他的脚边，因为窒息而奋力跳跃着。他吃惊地向水里望去，突然瞥见一个龙一样的巨大黑影在水底一闪。

一瞬间，他被吓得一屁股坐到地上。

鲈鱼每年四、五月份从海口逆流而上，到淡水和咸水交汇的地方产卵，肉质厚实有弹性而且无细刺。鲈鱼夏天最好吃，肥嫩鲜美，真是没话说。很多生物对鲈鱼的洄游持关切态度，诸如老熊、河狸，刺客之王卡迪南也是其中之一。为了吃到鲈鱼，有时候不得不冒风险绕些远路。对于如何享受鲈鱼美餐，卡迪南有一套属于自己的办法——熊口夺食。既不用打湿衣服，又可以很快得到优质的鲈鱼。

一般鲈鱼成群的地方都会有熊，那些贪嘴的家伙最懂得吃鱼。一头老熊跳进浅水，熊掌挥舞中，一尾尾肥美的鲈鱼便被抄到岸上。老熊愉快地叼起一尾鱼，突然诧异地看到一个黑衣男子悄无声息地拎着一只鱼篓，和它一样愉快地将它的劳动果实捡走。老熊一声怒吼丢下嘴里的鱼冲过去，那个人微微一笑，在熊口临近的瞬间突然就不见了，就仿佛从来没有出现过。河水淙淙，只剩下老熊不甘心地在原地东张西望。

刺客之道，就是要不为人知。卡迪南在他的敌人眼中就是鬼魅。他是无形的，一个无孔不入的幽灵。

这些鱼该如何料理呢？交给树荫旅店的老朋友怀特吧，老怀特总能把鱼做得美味非凡，只是远了点。卡迪南兴致勃勃地飞奔着的时候，突然闻到烤鱼的香味，让他口水直流。这烤鱼的手艺很不错啊。嗯，这样好的味道可不常闻见。

卡迪南从草丛里探出头，远处一个年轻的小伙子和一个美丽的精灵姑娘坐在篝火旁，都是一脸期待的模样。“哦，这可是烤鱼的大师级人物啊。”卡迪南望着那小伙子娴熟地将鲈鱼在火上转来转去。那么大尾的鲈鱼，烤成金黄色泽，内外通透，烘烤出独特的浓烈香味。卡迪南不知不觉流了一地口水，想着是不是应该做些对不起荣耀但是对得起自己的事，比如，把情侣们的鱼抢走。

精灵少女铺开一块野餐布，从篮子里拿出了面包和蔬菜。“我在面包里放了蜂蜜。还有些野山莓。”她对小伙子说着，轻轻地将食物放在野餐布上。她突然抬头向卡迪南的藏身之处看了一下！那个小伙子也抬起头，向这边瞅了一眼。

卡迪南一怔，不可能吧？野兽都察觉不到他的存在，难道是被鲈鱼的香气诱惑，所以泄漏了行踪？这可是有损刺客之王的声誉的。

卡迪南瞬间调整气息，和四周的树林融为一体。他像个阴影一般隐入树林，就连松鼠都注意到他猫一样轻巧的脚步声。他重新从草丛里探出头——不可能，人家又在望着他！

（未完待续）

Suki我，一向喜欢简单直接的游戏，喜欢通过一枪爆头来获得游戏快感；喜欢在《英雄萨姆》里胡天胡地地扫射来泄泄；喜欢扮演救世主，通过磨练做个世界级Hero。虽然不敢看恐怖电影，但对于DOOM之类的游戏却不肯放过。每每半夜玩到关键处，便不自觉地打开灯……而如果你拿来1万个无秩序系在一起的绳结让我解，我会想拿起枪托砸你的脸……冒险我偶尔敢，但解谜就会让我抓狂；对于大漠小虾同学十分不以为然，这个人最喜冒险解谜类游戏。为了进一步深切体会此类游戏的迷人之处，本主持特设下本期聊题：

你印象最深的冒险解谜游戏瞬间

编辑有话说

网友 kods：印象最深的是《吸血鬼德古拉2——最终圣坛》（Dracula 2: The Last Sanctuary），第一张盘最后一个谜题是按照日记的密码表推出4位密码，开启石棺。当初在这里困了好久，最后实在没思路，删掉了游戏。然而这个谜题却留在我记忆之中。

半年后一个偶然的机会，突然产生另一种思路，在游戏中尝试几次，胜利之门终于向我开启。这时别提多兴奋了，接下去第二张盘似乎找到了感觉，过得比较轻松。回想起来，我对解谜游戏有好感，大部分归功于这个困扰了我半年的谜题。

顺带一提，第二张盘有一处地下监狱，需要穿行于各种被虐致死的骷髅之间发掘道具。这些髓髅有的被吊在空中，有的被钉在墙上；有的被穿刺致死位于地上（不愧为穿刺伯爵）；有的抱着铁栅栏，手向外面做挣扎状。有时一个回头，就会发现自己正和一个倒吊在空中的骷髅脸对脸，差10厘米就贴上了，别提多吓人了。可是还要用鼠标在上面点呀点地找线索……当时把我吓得毛发倒竖。本来2分钟的事情我辗转了20多分钟，如同自己置身其中一般。最后拿着道具头也不回，狼狈逃出监牢。

Suki：“本来2分钟的事情我辗转了20多分钟”，本人觉得你是对于这种恐怖景象心生喜爱之情，所以留恋其中，舍不得离开吧。换作他人，恐怕是“本来20分钟的事情2分钟就匆忙搞定”后，便逃之夭夭了……

网友 redwolf：冒险游戏我玩过的不多，主要是英语不好。但前不久玩的《寂静岭4》让我感受颇深。

我玩游戏一般都是在半夜里，关上自己房门，在一个封闭的空间内体验寂静岭的恐怖。

游戏开始后不久，主角就“梦见”一个浑身是血的僵尸从墙里钻出来。听着恐怖的音乐，我似乎感到那个僵尸真的站在我面前，感觉自己全身的血液都要凝固了一样。等那段动画过去，画面转换，我才能深深吐出一口气。

后来，又打到一个人在电椅上说话的那一段。当时我已玩了一会，已进入了剧情。到了那里，看到那人被绑在电椅上。开始我并没感到害怕，但他却哆嗦着对我说了一段话。就是那被电到哆嗦的声音，引起了我心脏的共鸣。他颤抖的频率很快，我心脏跳得也很快，但当时只是感到巨大的压抑。直到他说完话，我才发现，我的心跳速度就像是刚跑完百米冲刺，过了好久才恢复正常。

玩家有话说

网友 zankit：冒险游戏我玩过的有很多，不过印象最深的还是《生化危机3——最终逃脱》。

虽然这个游戏比较早，但我还清晰地记得第一次玩时的那种恐惧感，害怕追踪者随时会从哪里突然跳出来。因为那家伙身高2米多，臂力攻击超强，出场时带RPG，而且你还要和时间竞赛，游戏营造出的那种压迫感的确很真实。

网友 xiaochun00：说起印象深刻的，当然是《寂静岭》系列啊！玩这种游戏真是一种折磨。我觉得这个游戏的音乐做得是最出色的，让人从心里产生一种堵塞感，非常压抑，但又欲罢不能。想要找出事情的真相，这就是玩恐怖游戏的心理啊！另外，《寂静岭》里面的怪物很有特色，不是那种造型奇怪，但看完以后没有什么感觉的怪物。这里面的怪物让人看了觉得又恶心又震惊，总在脑子里挥之不去，有一种噩梦成真的感觉。

网友 Smallsea：不知道是否还有人记得《尸人》，也有人把它称为《大逃杀》的类似游戏。

就我自己的感想来说，这个游戏有点像是《大逃杀》的游戏版，特别是对处于异常环境中的人群描写。游戏提供了多达16人以上的生存者，徘徊在尸人出没的异境。不管玩家如何努力，最后能平安无事活下来的依然屈指可数。由于其中大部分都是玩家亲手操控过的角色，在之前和玩家一起无数次地跨越难关，最后不得不亲眼看着他们一步步走向死亡。这种绝望感，相信不是其他游戏里NPC的死亡可类比的。

这个游戏最值得肯定的就是创新精神，因为很大程度上超脱了此前恐怖游戏的框架，拿出了自己独有的系统。没有拿到游戏以前，有猜测这游戏像《恐怖惊魂夜》的，有猜测像《生化危机》的，还有猜测像《零》的。结果没有一人猜中。

游戏的主系统是“逃”，但是又和《钟楼惊魂3》那种一对一的捉迷藏式完全不同。玩家处在一张立体的包围网里，拿着凶器徘徊在道路上的尸人，在浓雾中不知什么时候就会射来冷枪。面对这样一张天罗地网，很多时候玩家都是手无寸铁，连“生化”里的最基本配置——小刀都没有。再加上对于登场人物采用了极端真实的体力设定，连续挨上两刀或者两枪就会毙命，在没有体力恢复道具的情况下，玩家不再是那种有足够的回复药就打不死的超人。死亡的恐惧比其他任何同类游戏都更加牢牢地抓住了玩家的心。

值得夸赞的是游戏对于恐怖气氛的刻画。既不同于“生化”那种好莱坞式的直白，也不同于《零》那种贞子式的鬼魅，甚至也不同于《寂静岭》的心理扭曲式的恶心（非贬义）。游戏以东方人熟悉的农村为背景，山间小道上湿润的浓雾、插满秧苗的梯田、排放着锄头钉耙等农具的木屋……不能不说制作者的确是大变态，竟然选用如此让人亲切甚至怀念的场景作为惨剧的舞台。

我印象最深的就是在某条山间小道上，远处的浓雾中，隐隐可看到一个农妇蹲在木屋边用镰刀割草，和场景构成了一个完全不会让人感到异样的组合。然而你确实地知道，她就是敌人。《零》里边的场景虽然也是典型的日式建筑，但对于环境的肃杀刻画得太甚，处在这样一个阴森的环境里，玩家很自然会产生“这种地方要是不冒出个鬼魂什么的反而不自然了”的想法。虽说恐惧来源于未知，其实自己熟知的东西突然变了样又何尝不是一种极大的恐惧。游戏的气氛刻画妙在不像别的作品那么“剑拔弩张”，而是“藏不安于平静”，这一点特别是在游戏前期，做得非常好。

Suki：看了Smallsea对于《尸人》的介绍，Suki我不禁对这款游戏产生了强烈的好奇之心，回头一定也要找来过过瘾。

网友 yzf6306210：《银翼杀手》中，发现自己的爱犬竟然也是机器做的，脑袋中突然“嗡”的一声，不禁感叹：悲哀……

网友 bobiscool8：冒险解谜当数《寂静岭2》对我的震撼最大，它也是**唯一一部我玩过的既恐怖又充满人情伦理，令我感动其中的真正称得上是佳作的作品**（Suki忍不住插嘴，瞧这一长串的定语，看来bobiscool8真是把《寂静岭2》看作是恐怖冒险解谜类游戏中的王者了）。其中有数个情节至今记忆犹新。

游戏中，詹姆斯已知妻子死亡，但收到妻子署名的来信后仍旧来到寂静岭。面对物是人非的旧居，默默怀念往夕时所表现出来的对妻子的深爱，以及一步步发现妻子的死与自己关系深切的那种复杂心理。还有在行程中回忆妻子的点点滴滴，以及和妻子有过关系的人和事，这些都充满了人情味。特别是有个和妻子长得一模一样的女主角，用一份看似真实的感情使詹陷入感情的考验中。记得两人从医院走散后，命运似乎也要让詹姆斯后悔，一再让詹姆斯目睹玛丽的惨死，让这样一个大好人内心痛苦不已。那段经典的动画我怎么也忘不了：坐在牢房里，女主角走过来摸着詹姆斯的脸对他说：“See，I am real”。虽然我英语不咋样，不过2代我是仔仔细细看完了的。

整个2代感觉太完美了，画面到现在也算是很好的。没玩过的一定要去玩啊！《寂静岭》系列的巅峰之作，之后再也没有超过它的了。总之，这是唯一一部让我感动的恐怖游戏。

Suki：汗……说着说着，这冒险解谜游戏和恐怖游戏就成一家子了……

网友 edhanks：感觉最深刻的还是《寂静岭2》里，Maria被大铁头杀掉的情景。詹姆斯看见自己喜欢的女子被活活虐杀，那种茫然无助而又痛心的感觉至今令我记忆犹新。

还有《塞伯利亚2》中，最后为Hans找到猛犸象，为老人完成夙愿的情景，让我感到欣慰。

Suki总结发言：还有好多人排成长龙在门外等着发表意见，无奈何小店儿座位有限，多谢各位对本期话题的热烈发言。在此特别鸣谢游侠网的成员们，希望今后能听到更多来自不同论坛发出的声音。P

失去的专业精神

■晶合实验室 Suki

春节前看了电影《霍元甲》，据说是李连杰的“收山”之作。李连杰表示，这部电影不再迎合观众，他希望通过演绎霍元甲的武学之路弘扬自强不息的精神。电影并没有像我担心的那样拍得不伦不类，可明显看出李连杰确实通过角色表达了很多自己的世界观。一个现代的武术修习者做到这样已经很不错了，我甚至为李连杰从此收山感到有些惋惜。在现在这样的年代，做一个世界知名的动作演员似乎是一个习武者最好的出路了，习武者可借此名利双收并向人们传达自己的思想。李小龙、成龙、李连杰在这方面已经做得非常出色，但我不得不说的是，他们和100年前的同行霍元甲、孙禄堂、郭云深比起来太不专业了。

或许你认为李小龙是个武学神话，但只要你稍微了解一下100年前那些武者的事迹就会明白，他们有着业余和专业之间的差距。什么是业余？什么是专业？这很难给出一个标准的定义。通常来说，是从人对某项活动的专注程度来判断。越是专业的人就越单一，越是专业的人就越忘我，越是专业的人就越接近本质，这就意味着专业永远不是大众所能接触和接受的。换句话说，大众喜闻乐见的都不会是最专业的。

看看你手边的这份排行榜吧，这些就是“大众”的选择。

现在你知道我要说什么了——它们当中大多数作品是不够专业的。不可否认，这些游戏都是（或者说，在当时是）很优秀的作品，因为评价它们的标尺掌握在大多数玩家手中。但从专业角度讲，这些作品更倾向于迎合大众，对于更加专业的素养，我们通常可在一些相对古老的作品上发现。例如《仙剑奇侠传》（这里专指第一代），虽然我早就厌倦了这个老面孔，但它的确融汇了大量游戏开发者的理想和激情。在当时的环境条件下，这款游戏可说是中国游戏作品的典范。在这里，必须指出一个问题以避免理所当然的歧义。并不是说有理想和激情的就是专业的，一切都建立在过硬的物质条件和技术手段的基础之上。在“仙剑”之后，国内出现过一大批游戏开发团队，其中多数开发者（至少是中下层员工）的事业热情是有目共睹的，但在贫乏的物质、技术条件下，我们几乎看不到一款堪称专业的作品。我们可以看到另一个相反的例子，那就是暴雪公司。尽管暴雪近年的创作越来越以市场为主导，导致其专业理念在作品中的比重略有下降，但其技术手段如此之强大，以至于你很难有胆量开口说“暴雪正在失去它的专业精神”！

那么，游戏开发者在创作时是否应该迎合大众呢？

业余和专业之间本来就没有好坏优劣之分，只有适合与不适合的问题。适合大众的就会被大众所欢迎，追求高端的结果只能是曲高和寡。其实这根本不存在应该或者不应该，这纯粹是开发者自己的选择，从他们开始走这条路的时候就已经选择了。我们今天热衷于《魔兽世界》《反恐精英》《泡泡堂》、联众……那是因为我们最终还是大众。现在，你还会在《黑暗之蛊》中匆忙赶回家去接那个永远接不到的神秘电话吗？你还会翻着词典对照简氏那100多个操作键说明吗？你还会在任何一款游戏里紧张升级的时候，心血来潮抬头看看《匕首雨》中那样的星空吗？

我们和游戏开发者都在失去专业精神了。



同样要指出的是，现在我手里得到的这份榜单，它也不再是早期专业玩家评定出来的作品了。别误会，我不是说正在填榜的你不够专业，但从时效上看，这里的游戏已完全不具备可参考性了。“仙剑”一家老少到底尚有几人的“户口”至今还在你的硬盘上？但为何他们就像是扎根于榜上永不休息？从今年第一期开始，我们对于读者投票的游戏榜已有所改变，在榜上提供了2005年下半年度的游戏列表。可时至今日，我得到的榜单仍旧和几年前的极为类似，不过是“儿子”升级做了“爸爸”，爸爸升级当了“爷爷”，要不然就是带上“堂兄堂弟”一大家族的人前来相聚。本指望着春节后的榜单和榜评能令人耳目一新，但这个希望却再次落空。

老游戏虽好，但作为本期榜主以及TOP TEN栏目的负责人Suki，在此要振臂高呼：请重拾对游戏的专业精神，仔细观看自己真正在玩的游戏吧！P

TOP TEN 我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	运营公司	名次升降
1.魔兽世界	1789票	暴雪	2004年	第九城市	○
2.泡泡堂	1758票	Nexon	2003年	上海盛大网络	↑
3.天堂II	1699票	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	↑
4.大话西游II	1653票	网易	2002年	网易	↑
5.劍俠情缘网络版	1574票	西山居	2003年	金山公司	↓
6.梦幻西游	1555票	网易	2003年	网易	↓
7.魔力宝贝	1476票	艾尼克斯	2002年	史克威尔艾尼克斯	↑
8.仙境传说Online	1123票	Gravity	2003年	上海盛大网络	↑
9.轩辕劍网络版	1046票	大宇	2003年	网星	↑
10.天骄II	991票	目标在线	2005年	目标在线	↓



单机游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	本刊评分	名次升降
1.魔兽争霸III——冰封王座	1501票	Blizzard	2003年	8.5	↑
2.仙劍奇侠传	1347票	大宇	1995年	8.6	↓
3.暗黑破坏神II——毁灭之王	1303票	Blizzard	2001年	8.9	↑
4.仙劍奇侠传三	1297票	大宇	2003年	7.8	↓
5.仙劍奇侠传二	1195票	大宇	2003年	7.1	○
6.轩辕劍叁外传——天之痕	988票	大宇	2000年	8.2	↑
7.半条命——反恐精英	905票	Sierra	2001年	8.8	↑
8.星际争霸	887票	Blizzard	1998年	9.2	↑
9.轩辕劍外传——苍之涛	823票	大宇	2004年	7.8	↑
10.新仙劍奇侠传	650票	大宇	2001年	7.9	↓



网吧流行游戏排行榜

游戏名称	流行度
魔兽世界	
CS	
大话西游II	
QQ幻想	
劲乐团	
梦幻西游	
泡泡堂	
劲舞团	
剑侠情缘II	
传奇	

本期“网吧流行游戏排行榜”调查的网吧有：

（100台电脑以下规模）成都金鑫网络网吧、成都阳光地带网络网吧、成都同创网吧、成都骄子之家网吧、郑州紫葡萄网吧、郑州环宇网吧、郑州好时光网吧、西安天想网吧

（100～300台电脑之间规模）西安幻彩网吧、成都星光数码网吧、上海杰毅网吧、上海东方网点政立店，西安雁塔路网际快车网吧、西安新视觉网吧、上海极点网吧、北京网上游网络沙龙

（301～600台电脑之间规模）郑州博文网络家园、西安市红树林网吧连锁、上海东方网点曹杨店、西安1024网吧

（601～800台电脑之间规模）西安新西部网城

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票**，移动用户发送至629903，联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。

Splendid
靓彩显示引擎

ASUS®
华硕品质·坚若磐石



华硕靓彩显示卡
锐丽体验 视觉革命

靓彩引擎：华硕专有大幅提升显卡显示效果的革命性技术



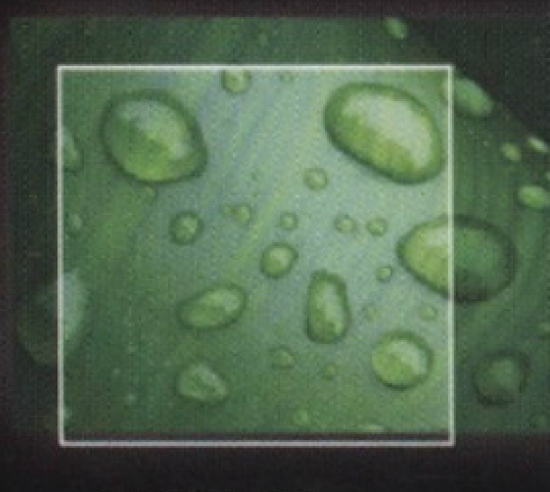
动态色彩调整

根据更适合人眼接受的风格，对天然颜色进行调整可以获得更好的视觉效果



细节颜色处理

以每像素为单位进行优化处理，在较小区域的色彩调整不影响整体画面表现，针对逐点像素进行调整达到最佳效果



智能动态调整

根据图像内容智能调整白色和黑色的延伸，令过亮或过暗的画面可以清晰显示每处细节



EN7800GTX TOP/2DHTV/256M

- 显示核心：nVIDIA Geforce7800GTX
- 核心频率：486MHz
- 显存容量：256MB
- 显存频率：1.35GHz
- 显存位宽：256bit
- 总线接口：PCI Express X16
- 输入输出接口：视频输出输入、双VGA输出、双 DVI 输出、高清晰电视（HDTV）
- 附赠软件:Power Director Pro、Media Show、华硕 DVD XP播放软件、Project SnowBlind、Xpand RallyASUS Splendid、ASUS GameFace Messenger
- 华硕独家秘籍：ASUS VideoSecurity Online、ASUS GameLiveShow、ASUS GameReplay、ASUS OSD



EAX700/TD/256M

- 显示核心：ATI Radeon X700LE
- 核心频率：400MHz
- 显存容量：256MB DDR
- 显存频率：500MHz
- 显存位宽：128bit
- 总线接口：PCI Express X16
- 输出接口：DVI-I、D-Sub、S-Video输出、双VGA输出（使用转换头）
- 华硕独家秘籍：ASUS Splendid、ASUS GameFace Live、ASUS VideoSecurity、ASUS Oncreendisplay



欢迎访问华硕中文网址：http://www.asus.com.cn 技术咨询服务：http://www.asus.com.cn/email 华硕7X24小时免费服务热线：800-820-6655

京华捷 电话：010-8266 7575 传真：010-8268 9351 上海华捷 电话：021-5442 1616 传真：021-5442 0099 广州华捷 电话：020-8557 2366 传真：020-8557 2355 成都华捷 电话：028-8291 6655 传真：028-8291 6659 沈阳华捷 电话：024-2398 8728 传真：024-2398 8563 武汉华捷 电话：027-5971 8655 传真：027-5971 8650 西安华捷 电话：029-8767 7331 传真：029-8767 7330

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN